

⚠ Hratelná dema! ☺ Uprímné recenze! ✕ Exkluzivní zprávy! ☐ Profi tipy!

Oficiální Český

ČÍSLO 48

# PlayStation<sup>®</sup> Magazín

## RAYMAN RUSH

**Masivní preview**  
návratu Raymana na  
PS1. Závod začíná!

**BUM!**  
Kompletní návody!  
Harry Potter & Tony  
Hawk's 3

### FOTBALOVÁ HOREČKA

ISS Pro  
Evolution  
Soccer

Sven World  
Cup Manager

Sven World  
Cup Challenge

Alex Ferguson  
Player Manager

### 8 DEM NA CD

PaRappa The Rapper  
The Italian Job  
FIFA 2002  
Gunfighter  
a další!

### FINAL FANTASY SPECIAL

První informace  
o FF Chronicles!  
Rozhovor s tvůrcem  
FF Hironobu  
Sakaguchim!  
Tipy pro FFIIX!



### PLUS ÚTOK STAŘIČKÝCH ATARI HER

Nový Digimon • Megaman X6 • NASCAR HEAT 2002 • Soutěže o ceny  
• Šťavnaté drby • Recenze levných her • Best of PlayStation • A VÍCE

OMEGA  
PUBLISHING GROUP S.R.O.  
Bubenské nábřeží 306  
170 04 Praha 7  
Tel.: 02/8387 1843

Cena 230,- Kč Únor 2002



0 2





Nejlepší PlayStation Magazín na světě

Oficiální Český

# PlayStation Magazín

ČÍSLO 48  
Únor 2002



**Herní fantazie**  
„Square hodlá na PlayStation vydat šestý díl *Final Fantasy*.”

Žijte ji!  
Dýchejte ji!

PSone  
**Hrajte!**



Tak a je tu  
únor...  
a s ním i na-  
prosto zoufalé

hry. Ano, proč si to nepřiznat, nabídka recenzí je v tomto čísle skutečně bídá, a to nejen co do počtu nových her, ale také co do jejich kvality. Nové hry prostě nevycházejí. Díkybohu, že se alespoň ve zlevněných edicích objevují osvědčené starší pecky. V redakci jsme se tento měsíc hodně věnovali (zlevněné) *Final Fantasy IX* a jeden (s historií zjevně nepříliš obeznámený) kolega se zeptal, proč vlastně ta devítka, když vyšly na PlayStation jen tři díly?

Historie je převít, ale na legendy by se zapomínat nemělo. A série *Final Fantasy* legendou je. Někteří z nás první díly hráli na starých mašinách nebo emulátorech, jiní vůbec, stejně jako asi většina majitelů PSone. A protože třeba v Americe některé části vyšly i na PlayStation, rozhodli jsme se to tak nenechat. Rozhodli jsme se s vaší pomocí donutit evropský Square, aby se tak stalo i u nás. Výsledek najdete na straně 24.

Ovšem těsně před uzávěrkou nás Square trochu převezl - dostali jsme informaci, že hodlá na PlayStation vydat šestý díl. A to prosím hned v březnu. Na naší akci to nic nemění - kvalitních RPG či jiných her, které u nás nebyly oproti například USA vydány, je dost, a pár dalších dílů *FF* nám ve sbírce také ještě schází. Je to tedy skvělá zpráva - již v příštím čísle přineseme exkluzivní recenzi *Final Fantasy VI*! A možná nejen šestku...

Není to tedy tak zlé. Vlastně, je to přímo skvělé!

Jan Modrák  
Šéfredaktor

## Tento měsíc najdete na stránkách PSM...

### Představujeme nové hry

**Pro Evolution Soccer**  
Víc gólů, víc statistik a nové ovládání ..... 004

**Sven's World Cup Challenge 2002**  
Titul, v němž musíte hrát ..... 006

**Sven's World Cup Manager 2002**  
Titul, v němž musíte vést ..... 008

**Atari Anniversary Edition**  
Návrat staré klasiky v plném lesku ..... 010

**Cubix: Race 'n Robots**  
Další kreslené motokárové závody ..... 014

### Upřímné recenze

**NASCAR Heat 2002**  
Zábavné ježdění po oválech ..... 028

**Mega Man X6**  
Skořovací hrdina zpátky v akci ..... 032

**Hugo: Frog Fighter**  
První z dvojice hugovských her ..... 034

**Hugo - The Quest for Sunstones**  
Druhá z dvojice hugovských her ..... 037

### Životně důležité tipy

**Harry Potter and The Philosopher's Stone**  
Celá hra rozebraná na kousičky ..... 053

**Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Obrovská porce skejťáckých triků ..... 058

**Tipy pro špičkové hry**  
Užitečné tipy pro nové i starší hry ..... 050



Levá, pravá: Kupředu, zpátky ni krok.

### Pravidelné rubriky

**Loading**  
Zvedněte pokličku nad budoucností PS1. Sem s novinkami ..... 010

**Výhodná koupě**  
Coolboarders 4 za pakatel! ..... 038

**Spravedlnost**  
Nakopli jsme nejhorší hru měsíce ..... 046

**Nové periferie**  
Je libo novou světelnou pistoli? ..... 048

**Předplatné**  
PSM až do domu. Jedinečná nabídka. .... 069

**Pekelný disk**  
Tradičně nadupaný disk. Užijte si ho! ..... 071

**Liga mistrů**  
Chcete vyhrát a dokázat svou nepřemožitelnost? ..... 084

**Soutěž**  
Opět jedna soutěž o hodnotné ceny ..... 086

**PlayStation 2**  
Stránky věnované výhradně PS2 ..... 088

**Listárna**  
Nad dopisy čtenářů ..... 094

**Příští měsíc**  
Co vás v PSM čeká za měsíc? ..... 098



# POHLED DO BUDOUČNOSTI

KRADMÝ POHLED NA HRY ZÍTŘKA

# Pro Evolution Soccer

- ⓐ ISS SE VRACÍ A FIFA DOSTANE ZNOVU NA FRAK
- ⓑ NEJLEPŠÍ SIMULÁTOR VŠECH DOB JEŠTĚ LEPŠÍ!
- ⓐ VĚTŠÍ KONTROLA NAD HRÁČI
- ⓑ PLNĚ AKTUALIZOVANÍ HRÁČI A STATISTIKY



**Hurá!** Nejlepší fotbalový simulátor všech dob se znovu vrátil na scénu, a to na konzoli, jež jej nejvíce proslavila. *Pro Evolution Soccer*, pokračování *ISS Pro Evolution 2* (PSM36 10/10) se na pultech obchodů objeví v březnu a obsahuje plně aktualizované hráče i statistiky.

To ale není všechno! Starou osmisměrnou metodu ovládání nahradil systém nový, 16-ti směrný. Díky tomu získáte například při sprintech nebývalou přesnost a můžete tak pokořit své kámoše v režimu pro více hráčů. My tuto hru vždycky zuřivě paříme v redakci a můžeme dosvědčit, že s novou metodou ovládání se zlepšili i ti tradičně slabší z našeho týmu.

A čekají nás ještě další změny, neboť u Konami jsou plně odhodláni udělat nejlepší fotbalový simulátor, jaký je na PlayStation vůbec možný. Nám se podařilo sehnat poměrně velkou část hry, která vzniká pod rukama (výtečného) tokijského týmu a která je v podstatě srovnatelná s debutem na PS2, a můžeme konstatovat, že tato nová hra je spíše revizí než revolucí.

*Pro Evolution Soccer* si nepochybně bude muset koupit každý milovník fotbalu, který je na PlayStation nováčkem. Nicméně bude zapotřebí udělat ještě výraznější změny, má-li titul oslovit i ty příznivce, kteří posledních deset měsíců nedělali nic jiného, než že se rozplývali nad krásou *ISS Pro Evolution 2*. Sem s tím. ●



**Děravá obrana:**  
O Jamaičanech se nedá říct, že by měli neprostupnou obranu.



**Tahání za dres:** Křídelní útočník Basry je stažen zákeřným soupeřem.



● **CO?** Další geniální fotbalový simulátor.

● **KDO?** Skvělý tým Konami, který má na svědomí špičkovou *ISS Pro Evolution*.



„U Konami jsou  
odhodláni udělat  
nejlepší fotbalový  
simulátor, jaký je  
na PlayStation  
možný.“



**JAKO BŘITVA**

Útočník hrající  
s velkým nasazením  
setřásl dva obránce  
a chystá se ke  
střele.



Jako na foto: Někte-  
ré detaily před zá-  
pasem jsou skuteč-  
ně vynikající.



**OKO**

Sven's World Cup Challenge 2002

# Sven's Challenge 2002

- Ⓐ UPLATNĚTE SVÉ SCHOPNOSTI A ROZDRŤTE SOUPEŘE
- Ⓞ PŘEHRAJTE PROTIVNÍKY PO TAKTICKÉ STRÁNCE
- ⓧ ZVOLTE TAKTIKU VHODNOU PRO VÁŠ TÝM
- Ⓢ 25 POLOŽEK VE STATISTICE KAŽDÉHO HRÁČE



**Trénování fotbalového mužstva** rozhodně není věc, kterou by mohl dělat každý, a tak všechny fanoušky jistě potěší, že současný trenér anglické reprezentace propůjčil své jméno nejen fotbalovému simulátoru, ale i taktické hře (viz další dvojstrana).

*Sven's World Cup Challenge 2002* vám poskytne příležitost zahrát si kvalifikační a přátelské zápasy předcházející finálovému turnaji. Anebo můžete kvalifikaci přejít, naskočit rovnou do bojů v základní skupině a zde usilovat o to, abyste své svěřence dovedli ke slávě.

Můžete se těšit na všechny věci, které tolik milujeme na fotbalových hrách, včetně možnosti volit z osmi různých pohledů kamery, zpomalených záznamů a dokonce i blikání blesků od fotoaparátů. Stejně tak nemusíte hrát jen osamoceni - pokud se rozhodnete pozvat kámoše, žádný problém, neboť titul se v tomto ohledu snaží napodobit geniální *ISS Pro Evolution 2*.

Úplně nejlepší je ovšem to, že hra obsahuje i barvitě ztvárnění závěrečného ceremoniálu, kdy je mistru světa předávána trofej. Jistě těž oceníte velice detailní statistiky hráčů, díky nimž je každý virtuální hráč přesným odrazem svého reálného předobrazu.

Je jenom škoda, že s naším národákem si ve hře nezhrajete - což ovšem není vina autorů hry. A opravdu máme trochu strach, aby hra nebyla příliš specializovaná pro anglické fanoušky. ●

**Víc hlav víc ví: Podívejte - dvojhlavý obránce!**



**Hele, Goran:** Že by černý kůň mezi letošními fotbálky?

**„Nejlepší je, že hra obsahuje i barvitě ztvárnění závěrečného ceremoniálu, kdy je mistru světa předávána trofej.“**





← **Švédská senzace:**  
Zde je trenér, který ví, co chce, a navíc propůjčil své jméno i dvěma hrám pro PS1. Že by Angličany k titulu mistra světa dovedl Švéd? Ne! My sázíme na Argentinu.



**OKO**

Sven's World Cup Manager 2002

# Sven's World Cup Manager

- ⓐ DOVEĎTE ANGlickÝ NÁRODÁK K TITULU A SLÁVĚ
- ⓑ NEJLEPŠÍ HRÁČI NA KLUBOVÉ ÚROVNI
- ⓒ ZAVŘETE ÚSTA TISKU POŽADUJÍCÍMU VAŠE ODVOLÁNÍ
- ⓓ NA MS KOUČIJETE AŽ 18 EVROPSKÝCH TÝMŮ



## TO ZVLÁDNETE

### HLEDÁ SE

KOUČ NÁRODNÍHO TÝMU

### PLAT

ŽÁDNÝ

### POPIS PRÁCE

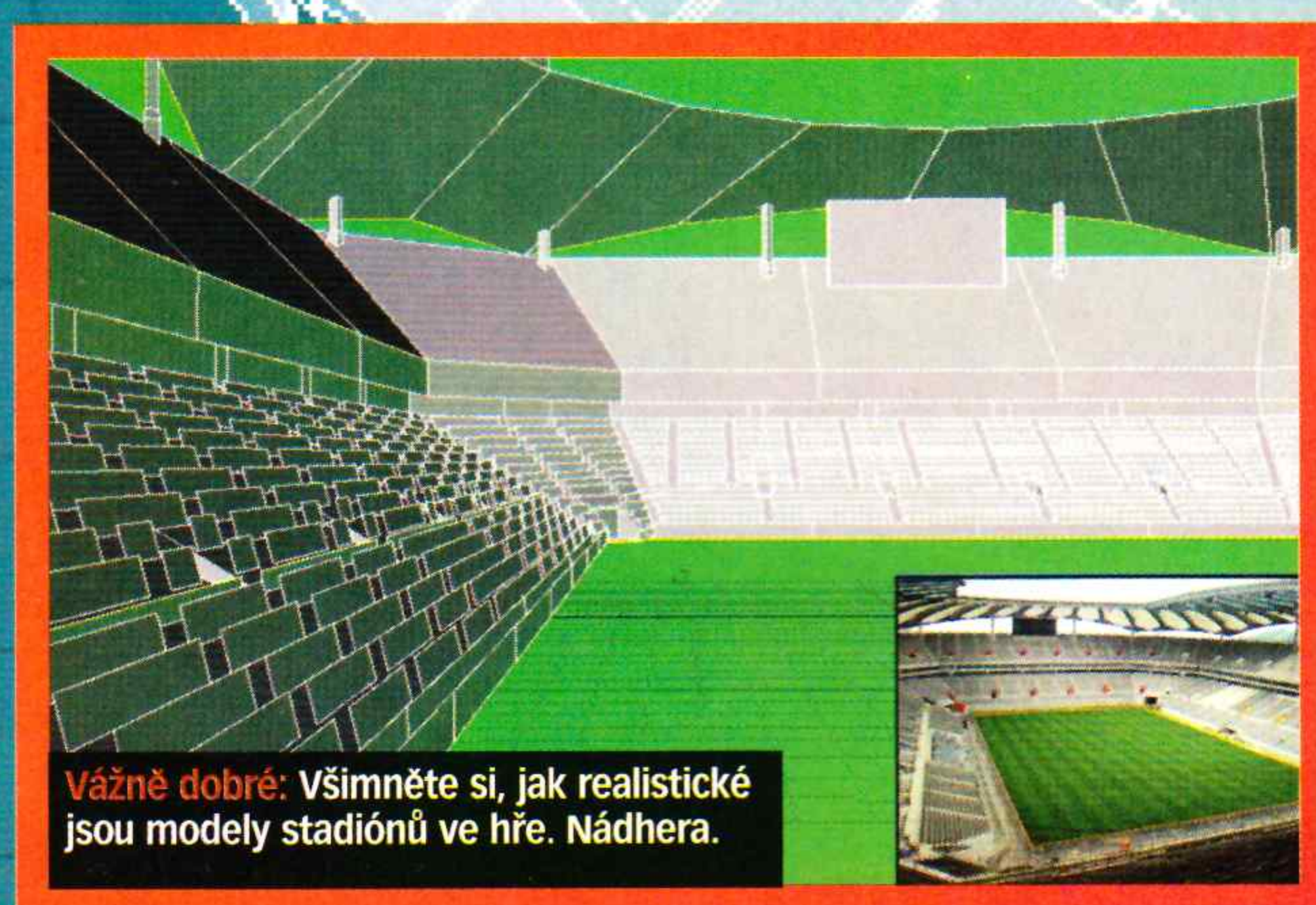
KVALIFIKACE NA SVĚTOVÝ ŠAMPIONÁT, ZÍSKÁNÍ TITULU  
TRENÉRSKÉ ZKUŠENOSTI NEJSOU PODMÍNKOU

#### MUSÍTE

- ⓧ Vyrovnat se s tlakem bulvárního tisku.
- ⓧ Dobře načasovat přípravné přáteláky a vybrat si dobré soupeře.
- ⓧ Vyhledávat nové talenty s 3D herním enginem.
- ⓧ Přesvědčit klubové trenéry, aby pouštěli hvězdy na přáteláky.
- ⓧ Zvolit správný tréninkový režim, jenž bude vyhovovat osobnostem hráčů.
- ⓧ Mít hlavu na čísla, protože statistiky hráčů jsou opravdu rozsáhlé.
- ⓧ Rychle reagovat v případě, že je váš hráč zraněn.
- ⓧ Mít dobré taktické myšlení.

#### VÝHODY...

- ⓧ Úspěch v Japonsku a Koreji vám vynese prodloužení kontraktu i na evropský šampionát v Portugalsku v roce 2004.
- ⓧ Stanete se hvězdou, najdete si krásnou přítelkyni a otevrou se vám obrovské možnosti v reklamě. Možná.



Vážně dobré: Všimněte si, jak realistické jsou modely stadiónů ve hře. Nádherná.

„Musíte zvolit správný  
tréninkový režim, jenž  
bude vyhovovat  
vaším hráčům.“



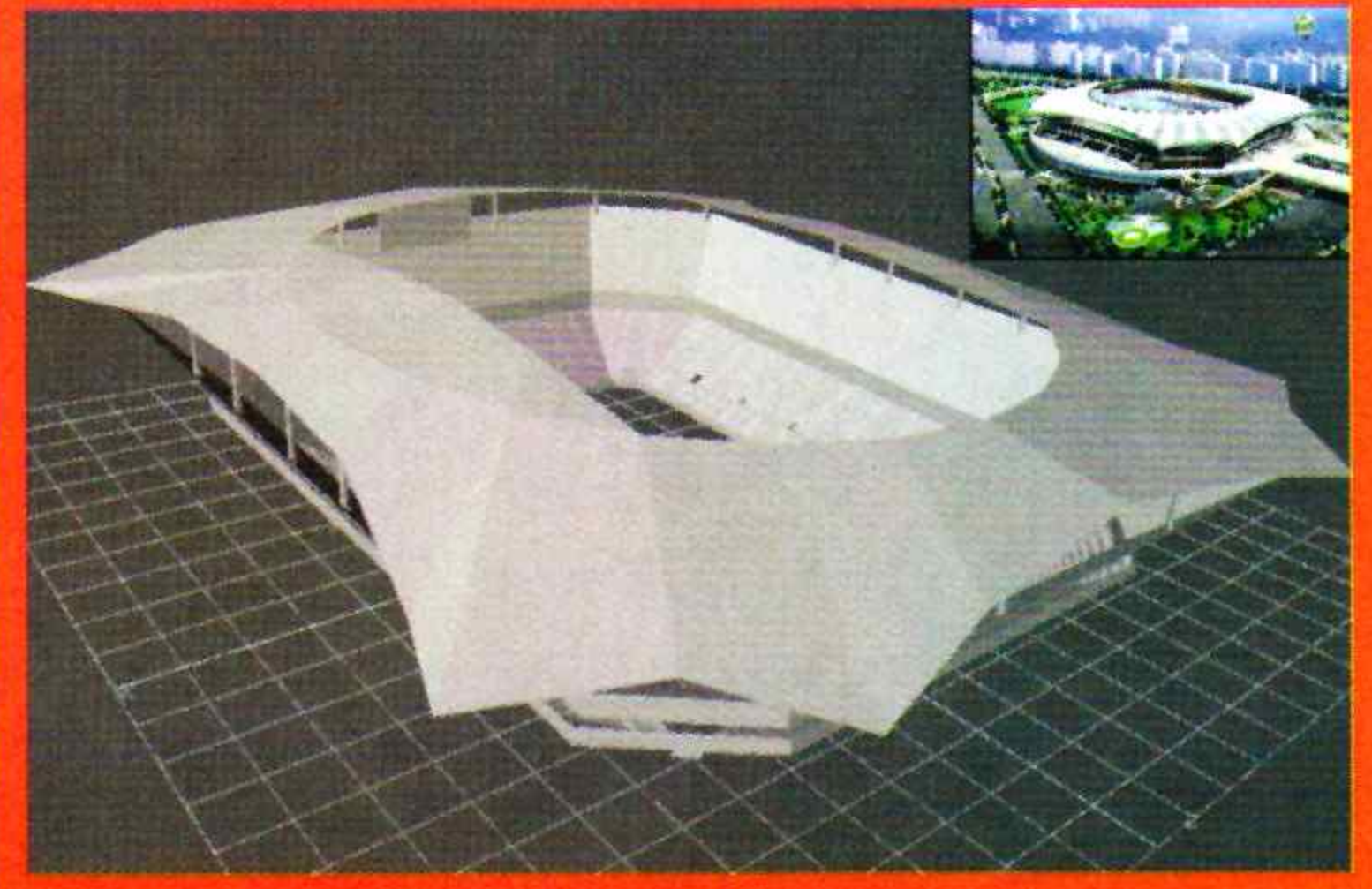
● CO? Skvělý simulátor fotbalového trenéra. ● KDO? Anco, tedy stejná firma, která udělala Alex Ferguson's Player Manager 2001.



← **Stadión snů**  
Tento nádherný model  
slouží jako základ pro  
realistický stadión. Až  
nastane den zápasu, bu-  
de plný fanoušků ženou-  
cích vás k vítězství.



**Trocha modelování:** Zmenšený  
model obrovského stadiónu.



**Poslední zůstává:**  
Libero jde do skluzu.



## LOADING...



NOVINKY



DRBY



ZVĚSTI



KLEPY

TENTO MĚSÍC...

## STRANA 12



## DIGIMON

Mánie, která prostě nehodlá vymřít, pokračuje třemi dalšími bombovými hrami. Dočkáme se jich i v Evropě? ➔

## STRANA 13



## TONY HAWK'S 4

Nepočítali jste s tím, že po třech hrách série skončí, že ne? ➔

## STRANA 13



## FERGUSON'S 2002

Nejnovější zprávy a záběry z trenérského simulátoru pana Fergusona. ➔

## STRANA 14



## CUBIX

Tyhle hezounké motokáry z kurzu jen tak nevypadnou... ➔

STARÁ ŠKOLA  
SE VRACÍ...

▲ KDY BŘEZEN ● KDO INFOGRAMES ✕ KDE WWW.GAMENATION.COM

**VRÁTILI SE!** Oslavte s touto klasickou kompilací 30leté výročí her Atari!



Hry existovaly už před Atari, právě tato firma však celý byznys odstartovala. Značka Atari se na pár let stala jedinou neomezenou vládkyní v oboru a seznam jejích hitů 70. a 80. let je plný názvů, které nejsou ani dnes zapomenuty. Je to taková učebnice videoherní historie: *Pong*, *Asteroids*, *Missile Command*, *Super Breakout*.

A fakt, že už uběhlo 30 let od chvíle, co to všechno začalo, vážně stojí za oslavu. Francouzští vydavatelé Infogrames (jež teď zmíněnou značku vlastní) se rozhodli vydat CD plné herních slastí staré školy nazvané *Atari Anniversary Edition*, které obsahuje 12 nejlepších arkád.

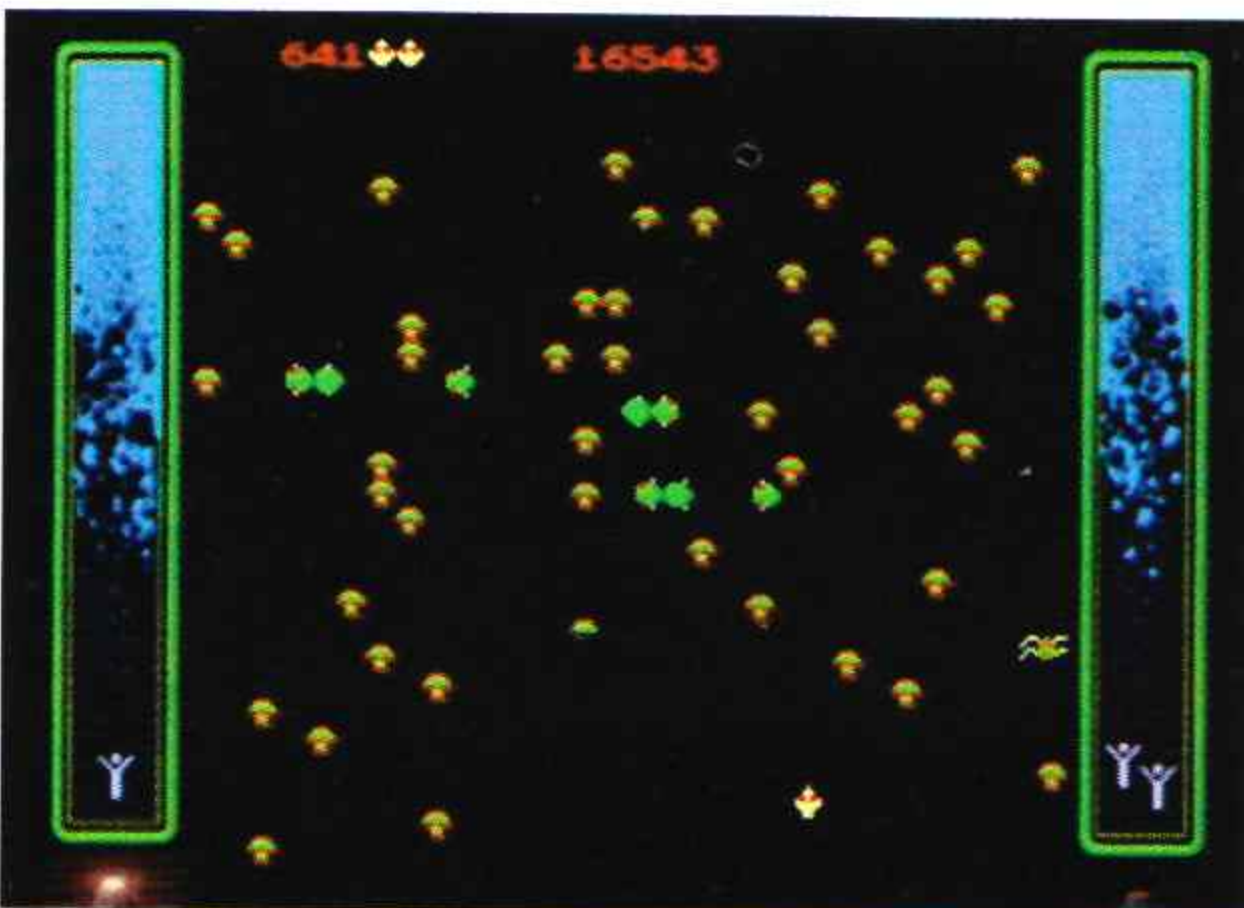
*Atari Anniversary Edition* vzniklo v dílnách Digital Eclipse a předloží vám 12 klasických herních drahokamů ze 70. a 80.

let. Za zhruba 600 korun dostanete kompletní kopie *Pong*, *Asteroids*, *Asteroids Deluxe*, *Battlezone*, *Centipede*, *Black Widow*, *Gravitar*, *Space Duel*, *Missile Command*, *Super Breakout*, *Tempest* a *Warlords*.

Každá hra je věrnou kopií své původní arkádové verze, není tu tedy žádná oslňující grafika, žádné propracované AI ani digitalizovaný soundtrack - kromě toho máte kolem samotné hry k dispozici i okraj připomínající původní automat. Některá z těchto lahůdek vás určitě okamžitě přesune zpátky do časů starých dobrých heren, točené kofoly a Dukly Praha. Zlaté časy, jen co je pravda. A i když vaše paměť třeba sahá sotva do minulého desetiletí, přesto vás pohltí jejich opojná surová hratelnost a chytrý design.

Disk také obsahuje videonahrávku roz-

**„Přestože vydávali skvělé hry, pro Atari se všechno pokazilo.“**



**PSM  
EXKLUZIVNĚ!**



Mám či nemám: 12 her za pár stovek? To není špatné.

hovoru se zakladatelem Atari Nolanem Bushnellem a historií vzestupu a pádu značky Atari.

Společnost Atari založil v roce 1972 právě počítačový programátor Bushnell, který přišel s hrou *Pong*. Byla to první specializovaná videoherní společnost a rychle začala vytvářet a vydávat hry, které se staly základem celého průmyslového odvětví, počínaje *Pong* a *Asteroids*. Přestože vydávali dobré hry, pro Atari se všechno pokazilo koncem 80. a v průběhu 90. let, kdy zkolabovaly a vyhořely jejich konzole Jaguar a Lynx, a převlácoval je génius japonských firem - nejprve Nintendo, pak Sega a Sony. Ale značku Atari koupili Infogrames a nyní jí postupně oživují.

Teď se ale podívejme, co bylo kdysi nejkrásnějším mezníkem videoherních možností, a i když tyhle hry třeba vypadají levněji než krabička Lentilek, jejich zářná hratelnost jim prostě nedovolí zemřít.

V *PSM* můžete příští měsíc čekat plnou, hlubokou a vyčerpávající recenzi na *Atari Anniversary Edition*. ●

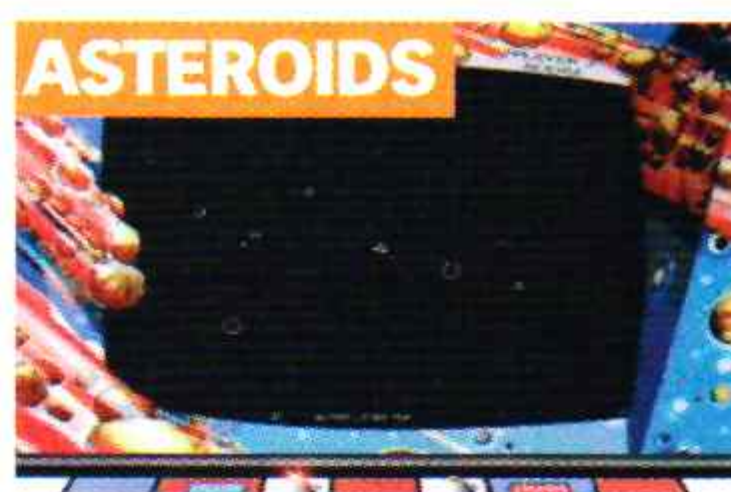




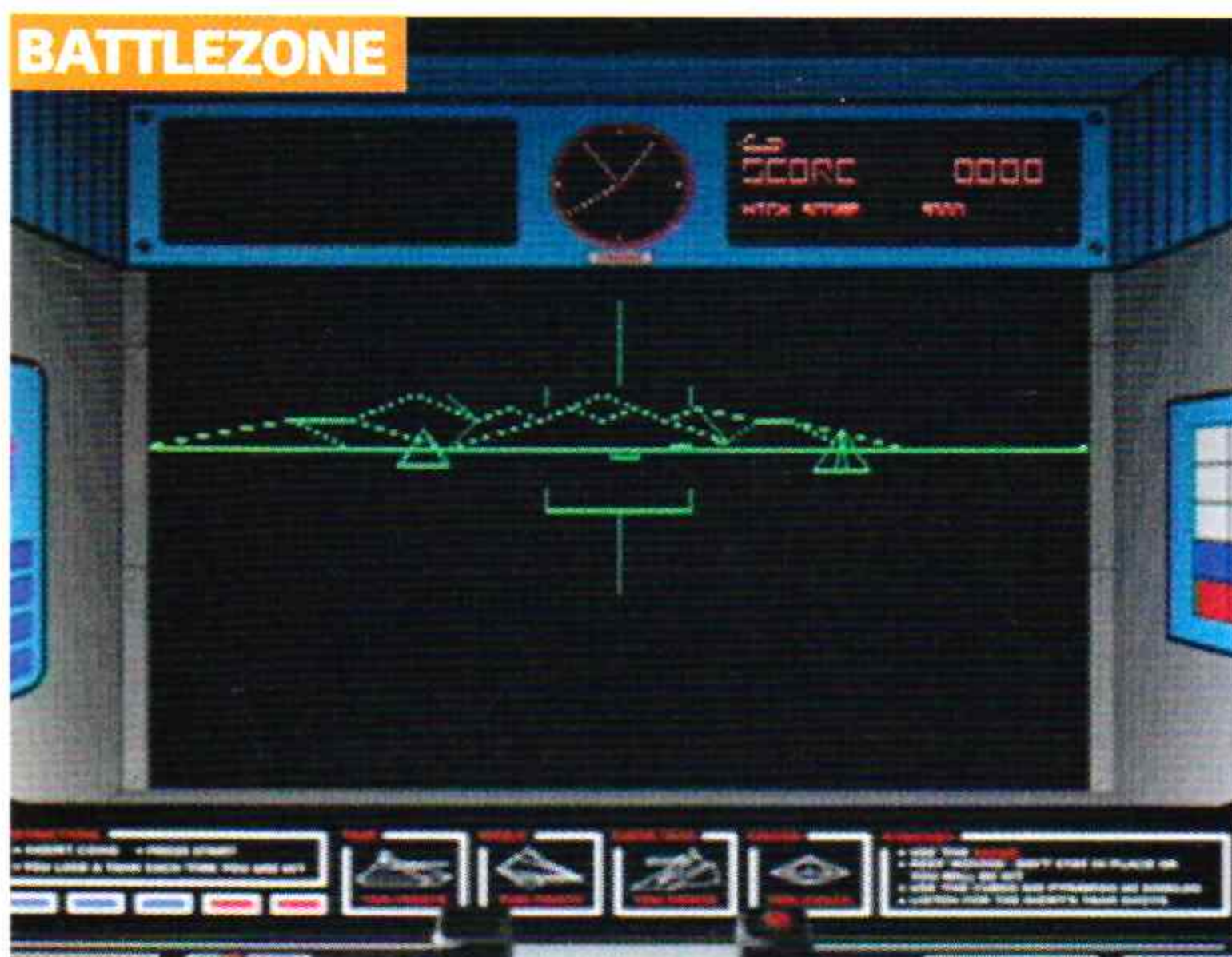
**ROK VYDÁNÍ: 1973 ŽÁNŘ: Tak trochu tenisový simulátor**  
Původní videohra inspirovaná stolním tenisem. Odpalujete „míček“ tam a zpátky, a když ho protihráč nestihne, dostáváte bod.



**ROK VYDÁNÍ: 1978 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Variace na Pong, kde se snažíte vyčistit obrazovku od jakýchkoli cihel tím, že se do nich střelíte míčkem, a zároveň se musíte vypořádat s míčky, které vám utečou. Tuhá, ale připravila cestičku Arkanoиду.



**ROK VYDÁNÍ: 1979 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Jste malá trojúhelníkovitá kosmická loď, která střílí asteroidy a vyhýbá se všem srážkám. Když zmáčknete  $\Delta$ , můžete zmizet a objevit se někde jinde - kde vás většinou někdo zákeřně odpráskne.



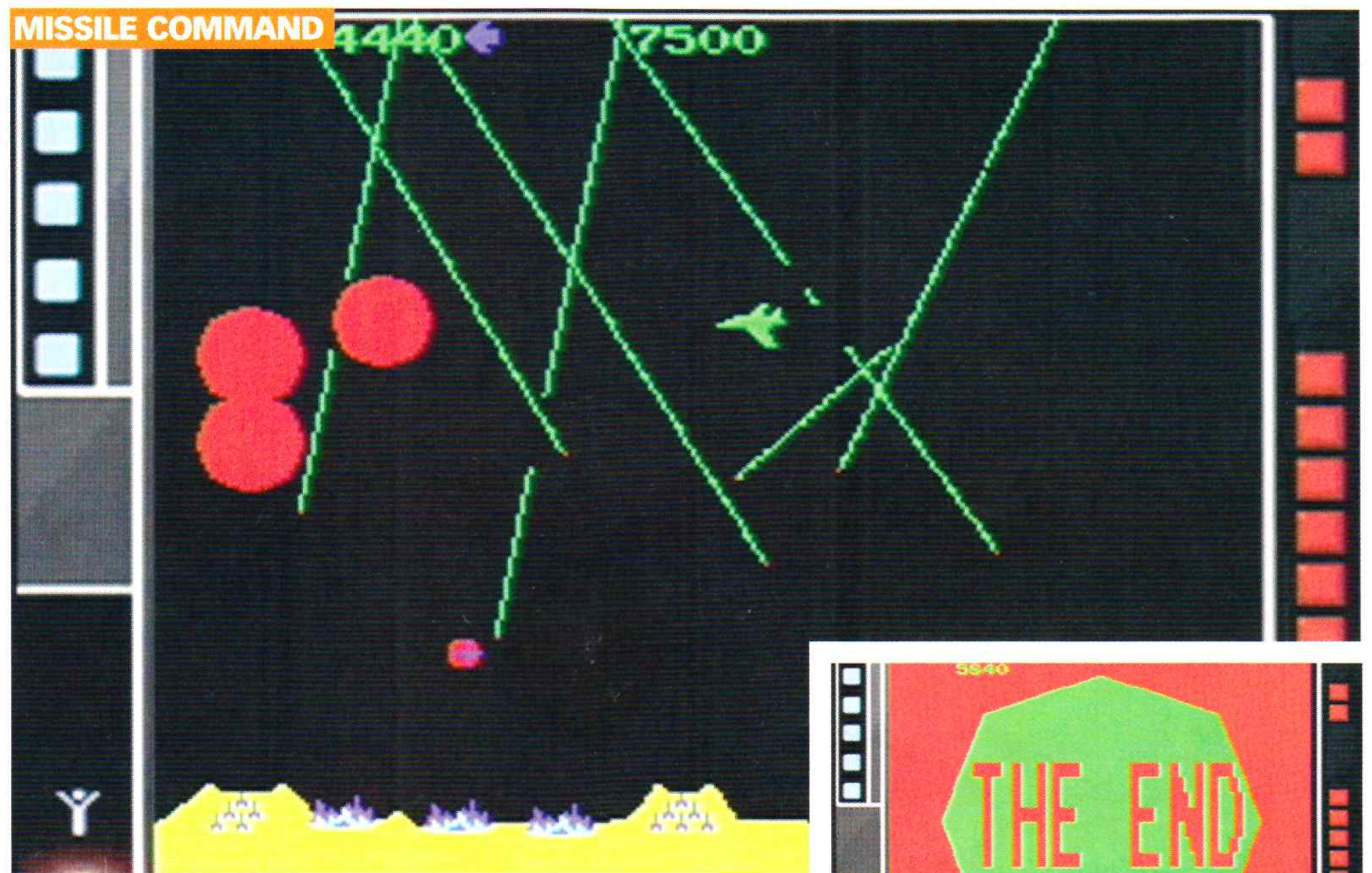
**ROK VYDÁNÍ: 1980 ŽÁNŘ: Tankový simulátor**  
Tankové bitvy v první osobě v černo-zeleném provedení, kde se můžete schovávat za krabice a pyramidy. Armáda tuhle hru zřejmě používala k výcviku vojáků, což ledačos vysvětluje.



**ROK VYDÁNÍ: 1980 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Snažíte se skrz houbový les ustřílet stonožce nožičky. Každá nožička se vám pak v podobě nové houby postaví do cesty.

# BOMBY Z MINULOSTI

Jestli tyhle hry neznáte, je nejvyšší čas na stručnou lekci z historie.



**ROK VYDÁNÍ: 1980 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Ze třech vnějších „hnízd“ musíte chránit svých šest základen. Pálíte po dešti raket, který se na vás snáší z nebe. *Missile Command* používala pro řízení pohybu tzv. trackball a byla mnohem lepší, než by se mohlo zdát.



**ROK VYDÁNÍ: 1980 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Opět Pong trochu jinak. Bráníte svůj zámek před vetřelci ze třech dalších zámků tak, že odrážíte kameny, které létají mezi všemi čtyřmi pevnostmi.



**ROK VYDÁNÍ: 1981 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Dost podivná střílečka, kde pomoci zaměřovací mřížky hledáte a likvidujete střely, které vylétávají ze středu obrazovky.



**ROK VYDÁNÍ: 1982 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Variace na Asteroids s lepším ovládáním a taktikou. Bojujete proti planetám, které na vás posílají lodě, jejichž úkolem je vás zničit.



**ROK VYDÁNÍ: 1981 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Jde o update s malinko vylepšenou grafikou, štítem místo transportéru, kde likvidujete vesmírné lodě a máte k dispozici o pár voleb víc.



**ROK VYDÁNÍ: 1982 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Znovu Asteroids, ale tentokrát s rotujícími předměty a malými vesmírnými loděmi, které míří přímo na vás. Nechybí podpora pro dva.



**ROK VYDÁNÍ: 1983 ŽÁNŘ: Střílečka**  
Tady se stanete pavoukem, který chrání svou pavučinu před mouchami. Vyžaduje to rychlost a pohotovost - jako když chytáte mouchy.





První svět: Líbí se vám?  
Digimonovské hry už  
jsou na světě čtyři.

## DIGIMON ČTYŘIKRÁT!

Ⓐ KDY LETOS Ⓞ KDO BUDE OZNÁMENO ⓧ KDE WWW.DIGIMON.COM

**DIGINESPRAVEDLNOST!** Japoncům se servíruje  
už čtvrtá hra Digimon - my máme jen jednu!

➔ Po obrovském úspěchu *Digimon World* (PSM32, 7/10) a následné popularitě televizního seriálu, který oběhl celý svět, se do obchodů v Japonsku dostává další digimonovská hra.

*Digimon Tamers: Evolution* byla na japonský trh uvedena na konci minulého roku a ihned se prodávala po tunách. V *Tamers* cestujete kolem světa s maximálně třemi Digimony, abyste svedli bitvu s dalšími členy tohoto podivného rodu a přetáhli je do svého týmu. Ve hře je celkem 300 Digimonů, mezi nimiž nechybí většina

těch, kteří se představili v nejnovějším japonském televizním zpracování.

V Evropě byl prozatím vydán jen *Digimon World*, a tak se snad

můžeme těšit, že se v historicky krátké době dočkáme i *Tamers* a ostatních dvou digimonovských her - *Digimon World 2* a *Digimon Digital Card Battle*.

*Digimon World 2* je RPG sestávající ze zhruba 30 výprav. Musíte si ochočit divoké Digimony, vycvičit je, prodat je a dokonce je křížit tak, abyste vytvořili stáj hrůzostrašných monster.

*Digimon Digital Card Battle* je playstationová verze skutečné karetní hry. Cestujete tu z města do města a rozdáváte si to s největšími zvířaty v okolí. Není to tak náročné jako ve skutečnosti, kde je nesmírně důležitá strategie sledování karet, ale když ji loni vydali v USA, vysloužila si zatraceně dobré recenze. Ⓞ



Příšera obou světů: Vytrénujte si příšery do bitvy po digimonovsku.

## INFO KANONÁDA

**ÚDĚL SQUARE**  
Průšvih s filmem *Final Fantasy* nekončí. Obrovské ztráty, které Square zaznamenali, když se film *The Spirits Within* stal kasovním propadákem, a které stály post hlavního šéfa Hisashiho Suzukiho, zapříčinily i rozpad novopečeného filmového studia Square Pictures. Tato filmová odnož by se však měla zhostit ještě posledního úkolu a vytvořit desetiminutovou "předehru" k připravovanému pokračování Matrixu nazvanému *The Matrix Reloaded*. Jakmile zjistíme, kde tu zatracenou věc hledat, dáme vám vědět.



## CO BYSTE UDĚLALI?

Poté, co se vypořádáte s bandou imperiálních bojovníků, si to křížujete vesmírnými prostory, když tu najednou BAF! Odnikud se přímo před vámi náhle vynoří velká imperiální válečná loď. Vypálíte po ní salvu střel, ale jediným účinkem je, že přilákáte pozornost jejího osazenstva, které si na vás začne štelovat své laserové zbraně. Sbohem štíty. A co vy?



Ⓐ Vyhnete se jejich laserovým paprskům a budete doufat, že bude mít váš velitel dost rozumu na to, aby vás odvolal.....OTOČTE NA STRANU 59

Ⓑ Setřesete strach a pustíte se do silného útoku všemožnými zbraněmi a torpédy.....OTOČTE NA STRANU 87

## BLÁZNIVÝ WINCH!

## LARGO ZBLÍZKA

Ⓐ KDY ČERVENEC Ⓞ KDO UBI SOFT ⓧ KDE WWW.UBISOFT.CO.UK

**NOVÉ ZÁBĚRY** Komiksový hrdina se  
nám rýsuje na léto.

➔ Chystaná adventura Ubi Softu nazvaná *Largo Winch* začíná nabírat ostřejších obrysů, jak ukazují tyhle exkluzivní - a hodně rané - záběry, které nám poskytl tým vývojářů.

Jak můžete vidět z obrázků, půjde o adventuru ve třetí osobě, kde budete střežit multimilionářského sirotka a snažit se obnovit slávu jména jeho společnosti. Těšte se na bitvy se zbraněmi i bez nich a doufejte, že to v konečné podobě bude připomínat spíš *Syphon Fil-*

*ter* než *Roswell Conspiracies*.

Largo na své výpravě navštíví 60 různých oblastí - všechny s plně interaktivním 3D pozadím a postavami. Ubi Soft také slibují hromady bombových miniher, mezi nimiž nebude chybět ani hackování počítačů.

V komiksové podobě dosud prodala série *Largo* více jak dva miliony výtisků a byl natočen také 26tídní televizní seriál, který by měl od března běžet na některém televizním kanálu v Británii. A co u nás? Kdo ví... Ⓞ



Largo Winch: Akční adventura, která se vydání dočká snad letos v létě.





# KMOTR



**Znovu se hlásí váš kmotr** a to si pište, že jsem měl perný měsíc! Plné dva týdny mi trvalo, než jsem přepsal poznámky, které jsem si v chvatu naškrábal na podrážky bot. Zatímco mi rivalové čekají pohodlně v kanceláři, až k nim dorazí výtisk PSM, já trávím své dny touláním od jedné vývojářské firmy ke druhé a snažím se vyčlenit co nejčerstvější zprávy - tak čerstvé, že z nich občas ještě odkapává krev. Programátory a výtvarníky si získávám tím, že je zvu na pívko a dopřávám sluchu jejich stížnostem. Vlastně s nimi dělám něco podobného, jako to velcí svůdci činí se ženami.

Ale k věci samotné. Mám pár šokujících novinek pro příznivce soňácké řady F1. Letošní verze by měla být naprosto originální a podstatně se odlišovat od těch předchozích. Ne že by to bylo nějaké RPGčko, to zase ne, ale určitě došlo k výrazným posunům, co se týče designu levelů. Náš zdroj od Sony byl příliš vyděšený, takže víc už neprozradil - doslova se třásl strachy, že ho vyčlení agenti slídící po kobkách firmy a příliš ukecanému zaměstnanci zacpou ústa. Nicméně vy sledujte naše novinky, protože jistě se už brzy dozvíte více.

## Letošní verze F1 by měla být naprosto originální a podstatně se odlišovat od těch předchozích.

Narazil jsem ale taky na zprávy, které jsou tak znepokojivé, že se s vámi o ně musím co nejrychleji podělit - to aby naše muka potom neby-



**Změna směru:** Jak bude vypadat nová F1 od Sony, na to můžeme sázet.

**DRBY!** Další várka drbů přímo od vývojářů - než začnete číst, udělejte krok zpátky! Jsou to tak horké zprávy, že byste se mohli vypařit...

la tak strašná. Prosákla fáma, že autor kuchařských bestsellerů Jamie Oliver vyjednává s jistým nejmenovaným významným nakladatelem o tom, že by se japonská kuchařská hra *Ore No Ryouji* v Evropě vydala právě pod jeho patronátem. Zda k tomu skutečně dojde, o tom je předčasné říkat něco definitivního, ale doufejte prosím se mnou, že nás nic podobného nepotká. Stačí si představit polygonové špagety a je vám jasné, že co je moc, to je moc. Myslím, že o nic nepříjdeme, když svou milovanou PS1 ušetříme všelijakých kuchařských výmyslů.

Od okamžiku, kdy se na trhu objevila PS2, zahltila černý trh spousta vývojářských sad pro PS1. Narozdíl od Net Yaroze lze hru na-

**Jamie Oliver: Fámy tvrdí, že kuchtí něco pro PS1.**

psanou na skutečném vývojářském zařízení vypálit na zlatý disk a přehrát na běžné mašině (tedy pokud má vyřešený problém s chipem).

Asi nepřekvapí, že se u Sony pokoušeli získat nad tímto hardwarem kontrolu, a tak pokud máte chuť postavit si vlastní vývojářské studio, můžete už začít šetřit - Sony chce totiž nabídnout komplexní řešení, ovšem nepočítejte s tím, že byste jej pořídili pod 600 tisíc korun. To je tento měsíc asi všechno. Pokud se ve světě PS1 něco stane, určitě se o tom dozvím jako první a hned vám dám vědět. Tak rychle, až si budete myslet, že máme v redakci stroj času. ●

TONY ČTYŘKA

## TONY V ROZJEZDU

Ⓐ KDY VÁNOCE 2002 Ⓞ KDO ACTIVISION ⓧ KDE WWW.ACTIVISION.COM

**POKRAČOVÁNÍ!** Skateboardová senzace se chystá k dalšímu dílu!



Programátorská firma Neversoft, která už za sebou má tři díly *Tonyho Hawka*, začala právě pracovat na čtvrtém dílu tohoto skateboardového hitu. *Tony Hawk's 4* by měl spatřit světlo světa na vánoce tohoto roku, nebo hned zkraje roku 2003. Activision zatím mlčí o tom, na jaké konzoli se hotový titul objeví. My jsme nicméně v ústředí společnosti tak dlouho otravovali, až její mluvčí prohlásil, že "v tomto stádiu prací nelze verzi pro PS1 vyloučit. Stát se může vše."

A jelikož měl *Hawk's 3* na PS1 obrovský komerční úspěch, máme za to, že se na Tonyho můžeme znovu těšit. ☺



**Tony se vrací:** Toto jsou samozřejmě záběry ze třetího dílu, ale Tony se podle všeho vrací ještě jednou!

## STARÝ LIŠÁK SE VRACÍ

Ⓐ KDY BŘEZEN Ⓞ KDO UBI SOFT ⓧ KDE WWW.UBISOFT.CO.UK

**PRVNÍ ZÁBĚRY!** Skvělé pokračování pro novou sezónu - nová trenérská hra!



Jak jsme napsali v minulém čísle, nové aktualizované verze by se měl dočkat *Alex Ferguson's Player Manager*, a teď se nám podařilo získat i snímky, které to dokazují.

*AFPM2002* vypadá skutečně úžasně, obsahuje vyčerpávající statistiky a i akce působí svěžím dojmem jako čerstvě nařezaná máta. Hra nabídne i spoustu nových specialitek jako například uzavírání kontraktů, nový systém přestupů, scouting a různé tréninkové možnosti. Více se dozvíte v příštím čísle. ☺



**Do penze ne!** Ferguson do důchodu ještě nejde.





# ROBOT CUBIX

Ⓜ KDY BŘEZEN Ⓜ KDO 3DO Ⓜ KDE WWW.3DO.COM

**PRVNÍ ZÁBĚRY!** Cartoon Network opět trefili do černého.



**Dobře známá choroba** postihující kreslené seriály napadla jinak neznámý *Cubix* - i tento titul bude přetvářen v roztomiloučkou motokárovou hru.

Hra je inspirována seriálem z dílny Cartoon Network a jejím hlavním hrdinou je malý klouček se svým ochočeným robotem Cubix. My jsme svědky jejich dobrodružství v Bubble Townu.

*Cubix - Robots For Everyone: Race 'N' Robots*, jak se hra plným jménem jmenuje, bude motokárová závodní hra, v níž budete moci hrát v roli řady postav ze seriálu, pochopitelně včetně Cu-

bixe. Jednotlivé závody jsou situovány na různá místa Bubble Townu.

Za vítězství v závodech dostanete body, díky nimž si můžete vylepšit svou motokáru lepším motorem, dát jí lepší výkon či ovládání. Jak ukazují tyto obrázky, hra se může pochlubit roztomilou a zajímavou grafikou, stejně jako hezky realizovaným prostředím. Zda dobře obstojí i v těch nejdůležitějších testech (ovládání, detekce kolizí apod.), na to si budeme muset ještě počkat příjmenším do té doby, než se nám podaří sehnat verzi pro preview. Ale to by mělo být už brzy, takže si naše postřehy přečtete snad už v příštím čísle. Ⓜ



Motokárové závody? Fiha! To je originální nápad...



# INFO

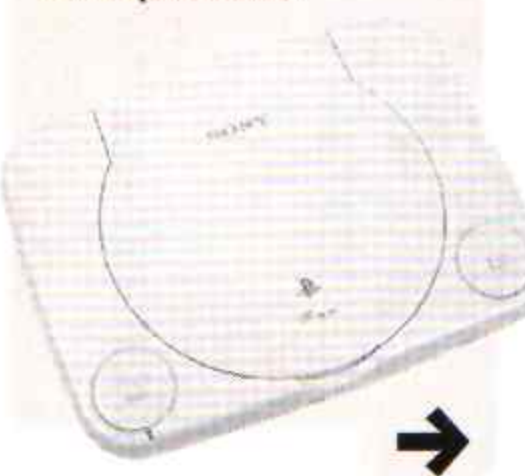
## KANONÁDA

### HOLANĎANI PROTI PSONE

Pokud jste se kolem vánoc a Nového roku potýkali s problémy při shánění PSone, pak je to proto, že nizozemská policie v prosinci konzoli zakázala, a to z obavy, že by mohla způsobovat poškození ledvin.

Na 1,3 milionu konzolí a 800 tisíc příbuzných periferních zařízení v celkové hodnotě 162 milionů dolarů bylo zadržováno v holandském Tilburgu - kde je skladována většina hardwaru Sony určeného pro evropský trh - a to kvůli podezření, že některé z kabelů vykazují vyšší hladinu kadmia než stanovují nizozemské právní normy.

Kadmium se při výrobě PSone používá, neboť je známé pro své výjimečně dobré vodivé vlastnosti. Sony nicméně obavy nizozemských úřadů vyvrací a tvrdí, že množství kadmia bezpečnou mírou nepřesáhlo.



# FINAL FANTASY VI

Ⓜ KDY BŘEZEN Ⓜ KDO SQUARE Ⓜ KDE EVROPA!

**NA POSLEDNÍ CHVÍLI!** Square se nakonec rozhodl potěšit i evropské RPG fandy!



**Do naší redakce neustále proudí** dopisy týkající se série *Final Fantasy*. Tak třeba debata Squall

vs Cloud se táhla celé měsíce a redakce stále dostává výhrůžné dopisy za to, že *FFIX* (PSM34) nedostala v recenzi desítku. Vzhledem k této oblibě nás překvapuje, jak se Square chová k evropským hráčům, neboť v Americe již dávno vyšly kompilace některých starých dílů FF.

Na straně 24 začíná naše petiční kampaň, kterou chceme Square přesvědčit, aby *FF Chronicles* vydala i v Evropě.

*Chronicles* obsahuje dvě klasická RPG, totiž *Chrono Trigger* a *FFIV*, která byt trochu starší, jsou stále plná úžasných postav, dokáží uchvátit vynikajícím dějem a souboji. Square tuto kompilaci loni vydala v Japonsku a Spojených státech a dosud nic nenasvědčovalo tomu, že by ji vydala i v Evropě.

Doslova pár dní před uzavěrkou jsme se dozvěděli skvělou zprávu - již v březnu vyjde totiž za zlevněnou cenu šestý díl *Final Fantasy* a co víc, jeho součástí bude demoverze *Final Fantasy 10* (pochopitelně pouze pro majitele PS2). Hurá! Příští měsíc očekávejte recenzi.

Nic to však nemění na naší petici - toužíme i po dalších dílech téhle úžasné série, a tak nezapomeňte vyplnit petiční formulář a zaslat ho k nám do redakce. PSM vstupuje do boje! Ⓜ



FF6: Stará dobrá hrátelnost.

# PlayStation TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.

**Svět her**  
**Presto-CS**  
COMPUTER

**Největší výběr her za dobré ceny!**

**ADRESY PRODEJEN:** Presto CS. - SVĚT HER  
Hry na PC CD-ROM a Playstation:  
■ Zlatnická 4, Praha 1 - tel. 02 / 2231 3557  
■ pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (přístup též z Václav. nám. pasáží Jaita) - tel. 02 / 2423 2595  
Hry pouze na Playstation:  
■ Truhlářská 18, Praha 1  
■ Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)  
Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

**slevový kupón**  
v hodnotě 100 Kč  
na odběr zboží  
v prodejnách Presto CS

100  
KORUN ČESKÝCH

**Presto-CS**  
COMPUTER



## 1 FIFA FOOTBALL 2002

EA SPORT  
MINULÝ MĚSÍC: 1

PSM VERDIKT  
KUPTE

PSM45 7/10



## 2 SYPHON FILTER 3

SONY  
MINULÝ MĚSÍC: 4

PSM VERDIKT  
KUPTE

PSM45 9/10



## 3 TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION  
MINULÝ MĚSÍC: 3

PSM VERDIKT  
KUPTE

PSM46 9/10



## 4 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

ACTIVISION  
MINULÝ MĚSÍC: 5

PSM VERDIKT  
KUPTE

PSM43 9/10



## 5 HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

ELECTRONIC ARTS  
MINULÝ MĚSÍC: 2

PSM VERDIKT  
KUPTE

PSM46 8/10



## 6 THE ITALIAN JOB

SCI  
MINULÝ MĚSÍC: 7

PSM42 8/10



## 7 WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

ACTIVISION  
MINULÝ MĚSÍC: 6

PSM40 9/10



## 8 SHEEP, DOG 'N' WOLF

INFOGRAMES  
MINULÝ MĚSÍC: 8

PSM38 9/10



## 9 LMA MANAGER 2002

CODEMASTERS  
MINULÝ MĚSÍC: 9

PSM44 9/10



## 10 PANZER FRONT

JVC  
MINULÝ MĚSÍC: 10

PSM38 9/10



# DISNEY NEJSOU TROŠKAŘI



KDY 2002 KDO DISNEY KDE WWW.SCEE.COM

**REPORTÁŽ** Disney Interactive vydá na PlayStation hru ke každému svému filmu. Což pro rok 2002 znamená hned čtyři tituly! Hurá!



**Společnost Disney** díky své dlouhodobé spolupráci se Sony chystá hned několik her, které budou vesměs vydány u příležitosti premiér jejich animovaných filmů. Co to přesně znamená? Před několika týdny se na trh dostala hra na motivy animovaného filmu *Příšerky s.r.o.*, v březnu pak přijde na řadu *Návrat do Země nezemě*, který sleduje kouzelné dobrodružství oblíbené postavičky Peter Pan. Na konci prázdnin se přičítá nezbedná dvojka *Lilo & Stitch* a koncem roku pak *Planeta pokladů*, která je jakýmsi futuristickým pojetím slavného románu *Ostrov pokladů* Roberta Stevenson.

Měli jsme možnost vidět všechny tři připravované hry a pohovořit si s jejich vývojáři a je zřejmé, že nás čeká to, na co už jsme zvyklí. Hry od firmy Disney Interactive nikdy nebyly vrcholem hratelnosti a prvotřídního technického zpracování, ale poskytly solidní zábavu. Všechny tři hry plánované na letošní rok vyjdou na PSone i PlayStation 2, přičemž obě verze se značně liší.

## PETER PAN

Hned na úvod nás čeká asi nej-



slabší projekt - průměrná 2D plošinovka, která do žánru nepřináší nic nového. V roli Petera Pana či Zvoněnky létatě skrze dvacet úrovní v pěti světech a postupně si vylepšujete vlastnosti. Je tu sice určitá motivace v podobě klipů z filmu, ale hratelnost nás neupoutala - věřme, že pětiletí hráči budou trpělivější. Recenze se dočkáte již v příštím čísle!

## LILO & STITCH

Druhý titul už vypadá daleko atraktivněji a také rozmanitěji, ovšem i tady jsme postrádali záblesk originality (nicméně do dokončení hry je ještě moře času). V hlavní roli se dočkáme roztomilé havajské dívky Lilo a jejího nového kamaráda, uprchlíka Stitche pocházejícího z cizí planety. Na způsob *Crashe Bandicoota* se vše odehrává v omezující 3D grafice, ale ve 12 úrovních (ulice, pláž, džungle) se setkáte i s minihrami a nelineárními lokacemi, kde máte na výběr z několika cest. Grafika se nám zalíbila a herně to už nyní vypadá hodně slušně. Hru vyvíjí tým Blitz Games mající na svědomí *Chicken Run*, takže určitě je na co se těšit.

## PLANETA POKLADŮ

Čtvrtá a poslední letošní Disneyho hra vyjde až koncem listopadu.



Nic moc, Petře: Grafika sice vypadá 3D, ve skutečnosti se ale pohybujete pouze ve 2D.



du, takže je zatím předčasné hodnotit to, co jsme viděli, ale vypadá to opravdu dobře. Jak jsme se již zmínili, *Treasure Planet* je vytvořen na motivy *Ostrova pokladů*, ale odehrává se ve vesmíru. Už z toho vyplývá, že je hra určena pro starší publikum - je to svým způsobem typická third-person akční adventura se vším, co k tomu patří, tedy se souboji, logickými hádankami, zkoumáním a sbíráním předmětů. Navíc tu ale létatě na jakýchsi superrychlých vznášejících se skateboardech a po vzoru *Tony Hawk's* provádíte triky. Zní to sice šíleně, ale i zajímavě!

Disney Interactive letos potěší hráče hned třikrát. Jeho víra v PlayStation je bezmezná a nedivili bychom se, kdyby i příští rok pokračoval ve vývoji her na PS1. V nejbližších číslech přineseme další informace o zmíněných hrách. ☺

## PREMIÉRY KDY?



**Patříte-li mezi fanoušky** filmů ze studia Disney, zde jsou data českých premiér všech tří letošních filmů. Je velmi pravděpodobné, že se hry vytvořené podle těchto filmů dostanou na trh ve stejném období. V roce 2003 by měly být uvedeny do kin další tři nebo čtyři animované Disneyho filmy.

### NÁVRAT DO ZEMĚ NEZEMĚ

21. března 2002

### LILO & STITCH

29. srpna 2002

### PLANETA POKLADŮ

21. listopadu 2002





**Kolečka? Na co?! K čemu kolečka? Teda tahle partička se bez nich rozhodně obejde. Srdečně vás všechny vítáme do naprosto uhozeného světa, jenž nese značku...**

# RAYMAN RUSH

Text: Al Bickham



**UŽ se udály divnější věci...**

ale zas tak moc jich určitě nebylo. Francouzský hrdina Rayman se zbavil svých plošinových kořenů a namísto toho se obrátil čelem ke světu závodních her. My bychom se sice rádi vrátili do starých dobrých časů, kdy člověk vytáhl káru z garáže a pořádně ji prohnal, leč něco takového už dnes nejde. Ne? Proč? No protože *Rayman Rush* není o motokárách - celé je to postavené na běhání.

Vy, co jste hráli předchozí *Raymany*, jistě okamžitě poznáte všechny tradiční rekvizity - jsou tu piráti, Golden Lums, postavy jako Razorbeard a Globox, a malý Rayman má dokonce i své charakteristické vrtulníkové uši. A ty se setsakra-mentsky hodí, když se potřebujete dostat na vzdálenou plošinu.

Nicméně *Rayman Rush* má s tradiční závodní hrou společného jen velmi málo. Levely obsahují nespočet zákoutí a skulinek, které mají k závodním dráhám hodně daleko a dodávají hře na obtížnosti, nicméně zkušeným pařanům skýtají příležitost, jak si vše zkrátit. Hledání těchto zkratk vám bude chvíli trvat, a přesně o tom celá tahle sranda je. Stejně jako o tom, že na své soupeře, kteří vám jsou v patách, můžete rafičit různé pasti.

A tak si hezky nazujte botičky a vydejte se s námi do labyrintu cest a cestíček *Rayman Rush*. Nebojte, hned je neošoupete, protože v téhle hře se budete pohybovat hlavně ve vzduchu...



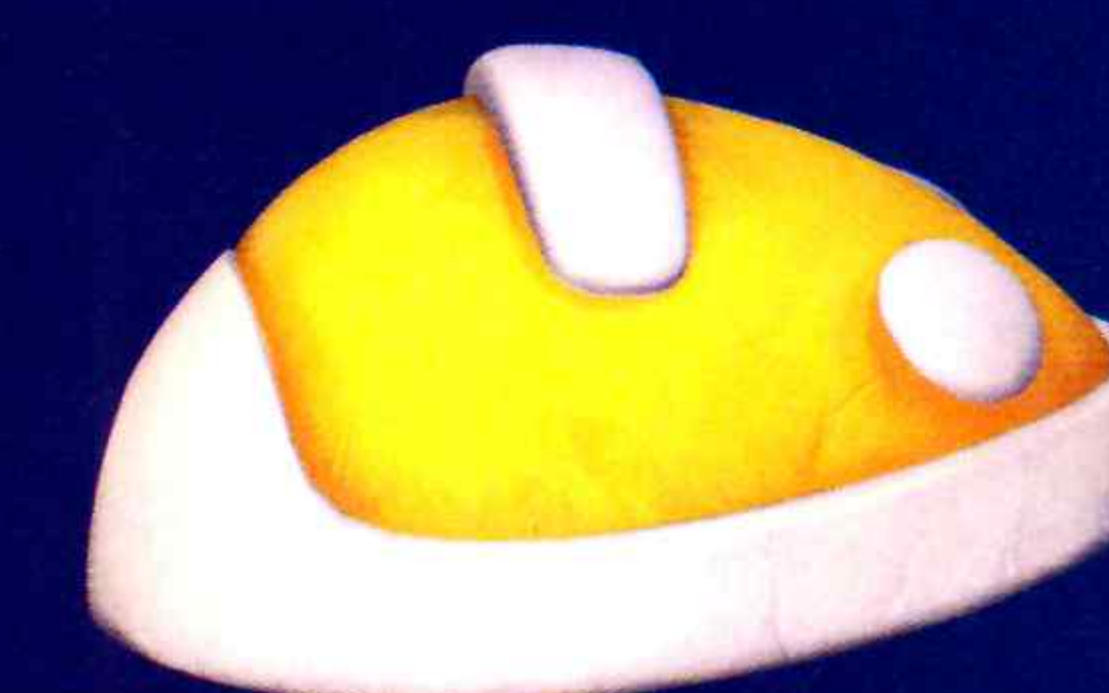
## Fakta

**Vydavatel** Ubi Soft

**Datum vydání** Březen 2002

**Počet hráčů** 1 až 2

**Počet šátek, které má Rayman na krku** 1







# Seznamte se s bandou

Začnete se čtyřmi postavami a k dalším čtyřem se dostanete během hry. Tady je ta výchozí sestava

## Rayman

Originální hvězda dvou her pro PlayStation a spousty dalších pro nejrozličnější konzole. Rayman je tak trochu hrdina. Jedním z jeho nejpodařenějších kousků je driblování se svým tělem jako s basketovým míčem. Divné, že jo?



## Razorbeard

Kniha se nemá soudit podle obálky - Razorbeard je sice malinkatá kulička s malými nožkami, ale taky je to proklatě mazaný kriminálík, rychlý jak blesk. O jeho zlotřilém charakteru svědčí četné otrokářské galéry.

## Globox

Nikdy dříve nedostala postavička přiléhavější jméno. Globox je takový roztomilý tvoreček, něco na způsob plyšového zvířátka. Ale nedejte se mýlit, navzdory svému vzhledu je mrštý stejně jako všichni ostatní.



## Piráta Henchman

Toto je jeden z tupých bouchačů, které Razorbeard zaměstnává na ochranu svého osobního impéria. Jistě si dokážete představit, že moc přátelský není. Ostatně když má místo pěsti dělo, koho by to překvapilo?



LEKCE PRVNÍ

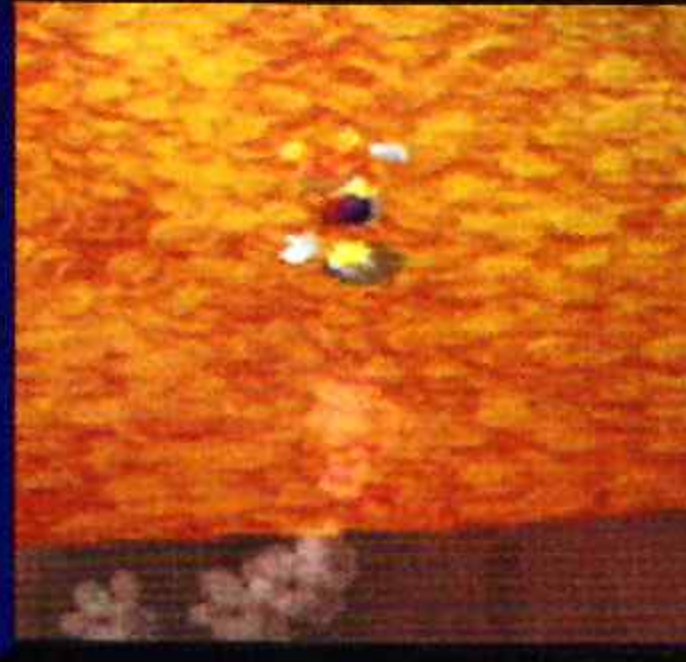
# Škola zákeřných triků

Rychle běžat, to je polovina bitvy. Občas musíte udělat i levárnu.

Až se budete blížit k tomuto lávovému poli plnému odrazových plošinek, uvidíte po pravé straně ikonku.



Jakmile do pole vstoupí soupeř a zamíří k nějaké plošince, odstřelte ikonku. Z ničeho nic se změní rozstavení plošinek!



Váš pronásledovatel tak běží k plošince, jenže ona před ním uteče, on se musí brodit lávou a ztratí drahocenný čas.





# Kam jít, koho porazit

Hned na začátku si můžete vybrat ze čtyř tratí, ale když vám to půjde, dostanete se časem k mnoha dalším.



**1** Vodní kanón je docela zapeklitý level, neboť tu není zas tolik zkratek, ale na druhou stranu vás tu čeká poměrně dost "zrychlovačů" (speed up), jež vás udrží v tempu, a spousta pastí, které můžete narafořit na své pronásledovatele. Ale pozor! Pokud se dotknete vody, zpomalí vás to, takže musíte dobře skákat.



**2** Na začátku levelu Canopy je zkratka, která vede v podstatě až na konec tratě. Tato zkratka je skutečně vynikající - nejen, že to hru zrychlí, ale soupeřům úplně zmizíte, a tudíž po vás nemůžou střílet.



**4** Na okruhu První zříceniny vás některé z vysokých zdí zpomalí, ale hráči milujícímu dobrodružství nabízí tento level úžasné Lum-Rings. S těmi se udržíte nad tratí, v bezpečí před soupeřovou střelbou a pozemními překážkami.

**3** Počítejte s tím, že vaši soupeři vám budou dýchat na záda skoro celý Elektrický tunel, protože zkratek je tu pomálu. Ale jsou tu pasti a ke konci taky docela dlouhá řádka zrychlovacích pásů. Stačí je trefit a máte to v kapse.

## Zrychlovací pásy

Copak by se nějaká závodní hra hodná toho jména mohla obejít bez zrychlovačů?

Stačí trefit zrychlovač na zemi a okamžitě to bude znát. Nechte si ujít ani jeden.



Až začnete zrychlovat, opakovaně mačkejte **△** - tím získáte ještě větší rychlost.



Někdy budete muset skočit. To vás sice zpomalí, ale pokud hned po dopadu začnete bušit do **△**, opět naberete závratnou rychlost.





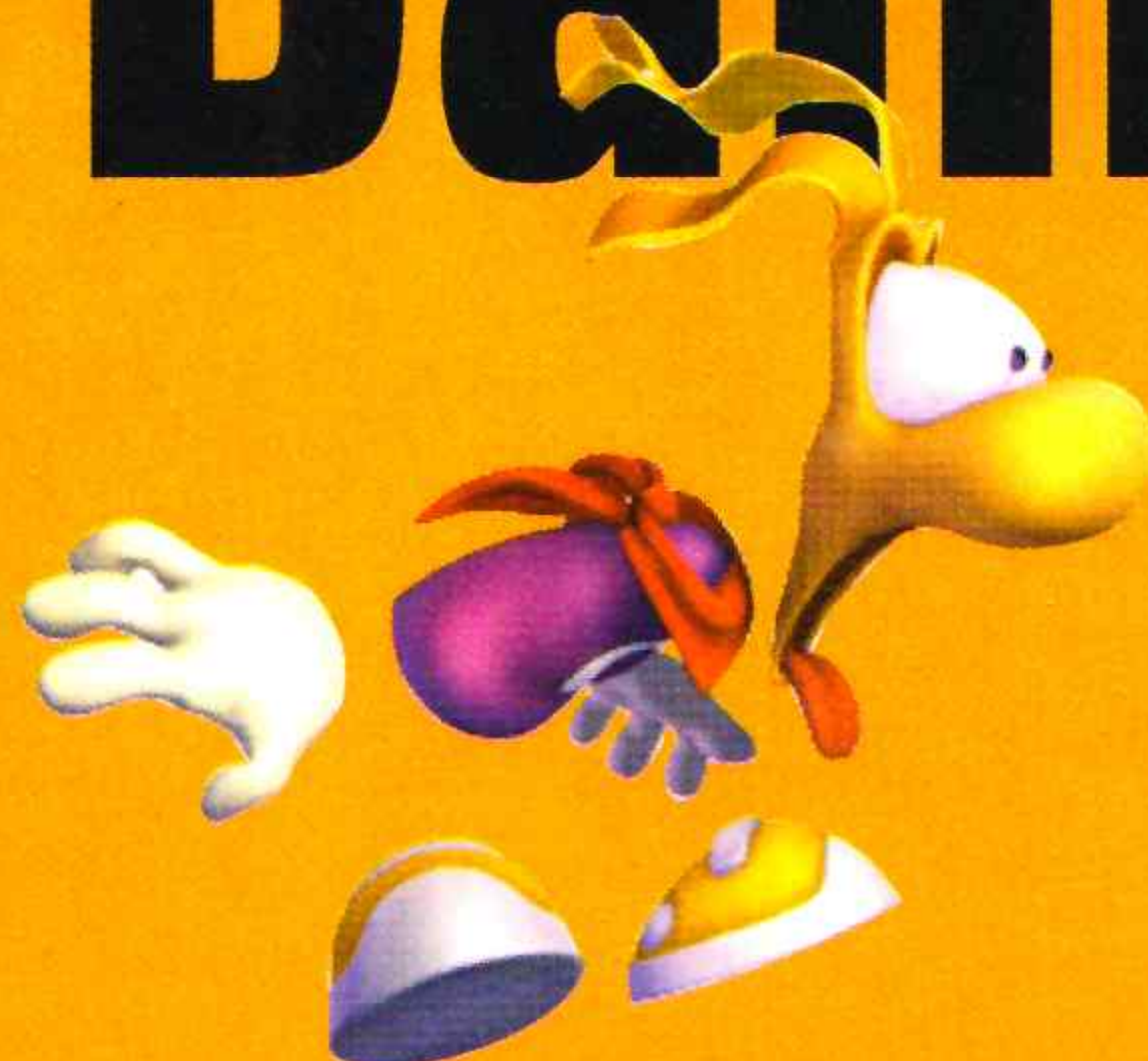


### Trocha statistiky

Od svého „narození“ v roce 1995 vystupoval Rayman ve 13 hrách, z nichž mnoho bylo spíše výukového charakteru.



# Dám se horní



## Dolní cesta

**1**

Na okruhu Canopy začne jít skutečně do tuhého. Vidíte ten provazový žebřík přímo před sebou? Ten mineme a namísto toho se dáme základní cestou. Nejprve nás čeká řada zrychlovačů s výbušnými sudy umístěnými poblíž. Zrádné!



**2**

Hned poté se dostaneme k řadě odrazových plošinek v lávovém poli. Nebojte, láva vám nemůže ublížit, ale pokud do ní zabřednete, notně vás zpomalí.



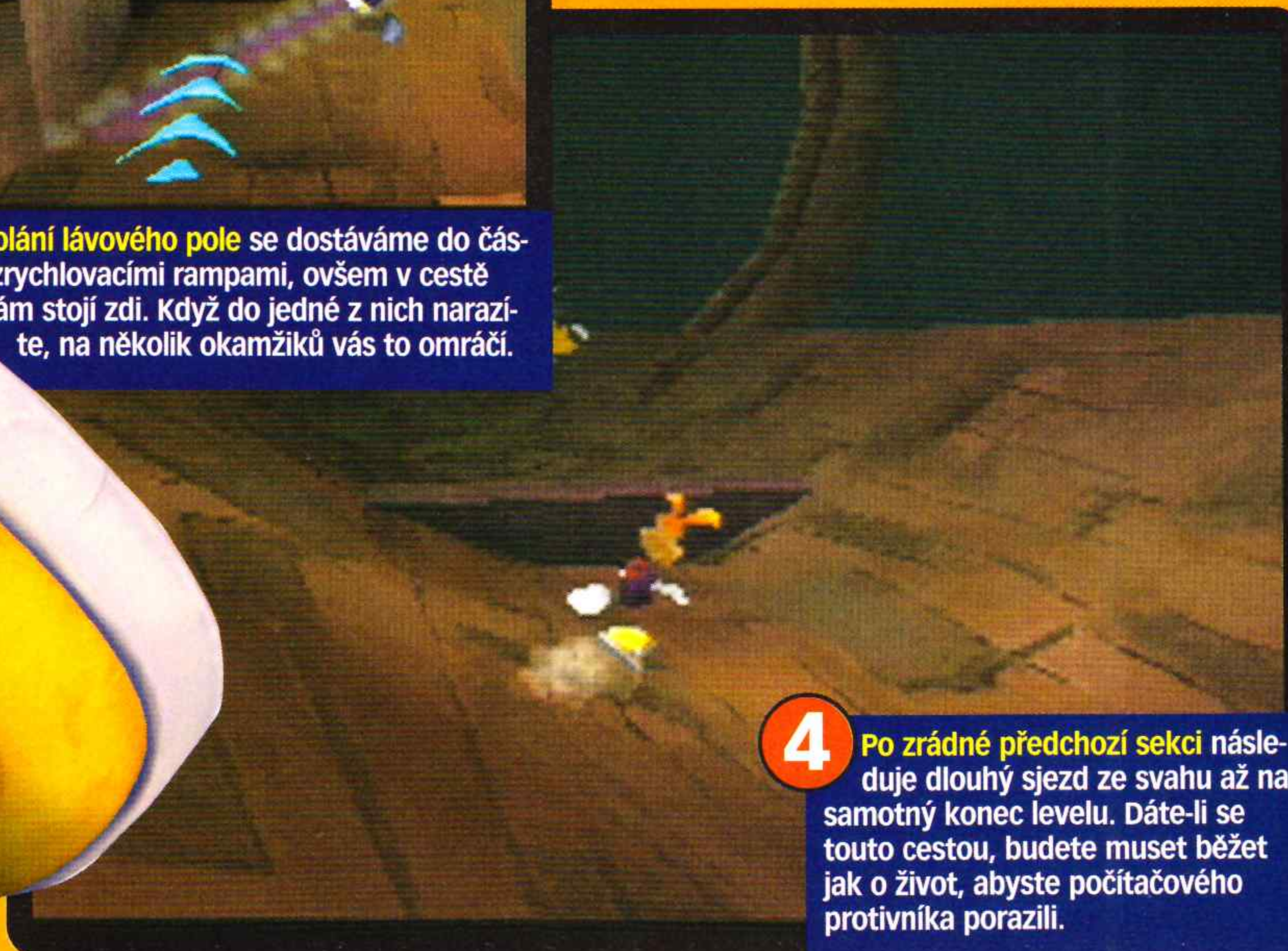
**3**

Po zdolání lávového pole se dostáváme do části se zrychlovacími rampami, ovšem v cestě nám stojí zdi. Když do jedné z nich narazíte, na několik okamžiků vás to omráčí.



**4**

Po zrádné předchozí sekci následuje dlouhý sjezd ze svahu až na samotný konec levelu. Dáte-li se touto cestou, budete muset běžet jak o život, abyste počítačového protivníka porazili.





Dostat se na čelo znamená level důkladně prozkoumat a experimentovat s různými cestami. Zkusme si porovnat dvě různé cesty v jednom levelu....

# cestou

Horní cesta



**5** Místo abychom pokračovali vpřed, dáme se po provazovém žebříku nahoru. Tak se dostaneme na velice úzkou cestičku plnou zrychlovačů, kde je navíc jen velmi málo překážek. Tak bychom měli získat několik cenných sekund.



**6** Kdybychom se bývali dali dolní cestou, čekalo by nás teď dlouhé šplhání. Tato cesta nás místo toho dostane k několika Lum Rings, přes které se lze přehoupnout a zeď zdolat v okamžiku.



**7** V další sekci se vrátíme na normální trať. Nejde to nijak obejít, jediné přes lávové pole.



**8** Až polezeme po zdi na konci lávového pole, obětujeme zrychlovače a namísto toho použijeme plošinky, abychom se dostali na další úroveň. Tady je klouzací rampa, která nás dostane až na cílovou pásku.



## Škola zákeřných triků

LEKCE DRUHÁ

Kromě šikanování soupeřů vám pasti mohou často pomoci i jinak...

Využijte zrychlovací pruh. Rayman sprintuje k odrazové plošině. Těsně v zádech mu je ale pirát...



Globox vidí přímo před sebou potouchlý symbol. Střelí na něj a... nic se neděje. Nebo snad ano?



Po výskoku na další úroveň se další odrazová plošina přepnula na naši stranu útěsu. Soupeř má tedy smůlu. Hurá!



### Trocha statistiky

Razorbeardovy vousy jsou z nerez oceli, takže si asi dovedete představit, kolik tenhle chlápek spotřebuje žiletek.



**TÉMA****Rayman Rush**

# Lekce francouzštiny

Rayman je Francouz, to přece víte, ne? Tak tady nabízíme malou lekci francouzštiny, abyste věděli, jak hru komentovat...

**Ah, je semble être tombé.**

Au, asi jsem upadl.

**Je n'aime pas l'aspect de ces pirates.**

Kukuč těch pirátů se mi vůbec nelíbí.

**Quand l'unité de feuillets magnétiques termine, mes chaussures pueront.**

Ke konci závodu budu mít prošoupané boty.

**Je me demande si je me déplacerai plus rapidement en passant le vent?**

To by mne zajímalo, zda poběžím rychleji, když budu prdět?

**Regardez dehors, il tient un ananas!**

Podívejte, on má ananas!

**Si vous gagnez l'unité de feuillets magnétiques, je retirerai vos oreilles ridicules.**

Jestli vyhraje, vypíchám vám ty vaše přiblblé oči.

**Car je n'ai aucune jambe, il est étonnant je peut exécuter ce rapide.**

Je divné, že běhám tak rychle, když nemám nohy.

**La fraude est une façon de vivre pour moi.**

Podvádění je můj způsob života.

## Trocha statistiky

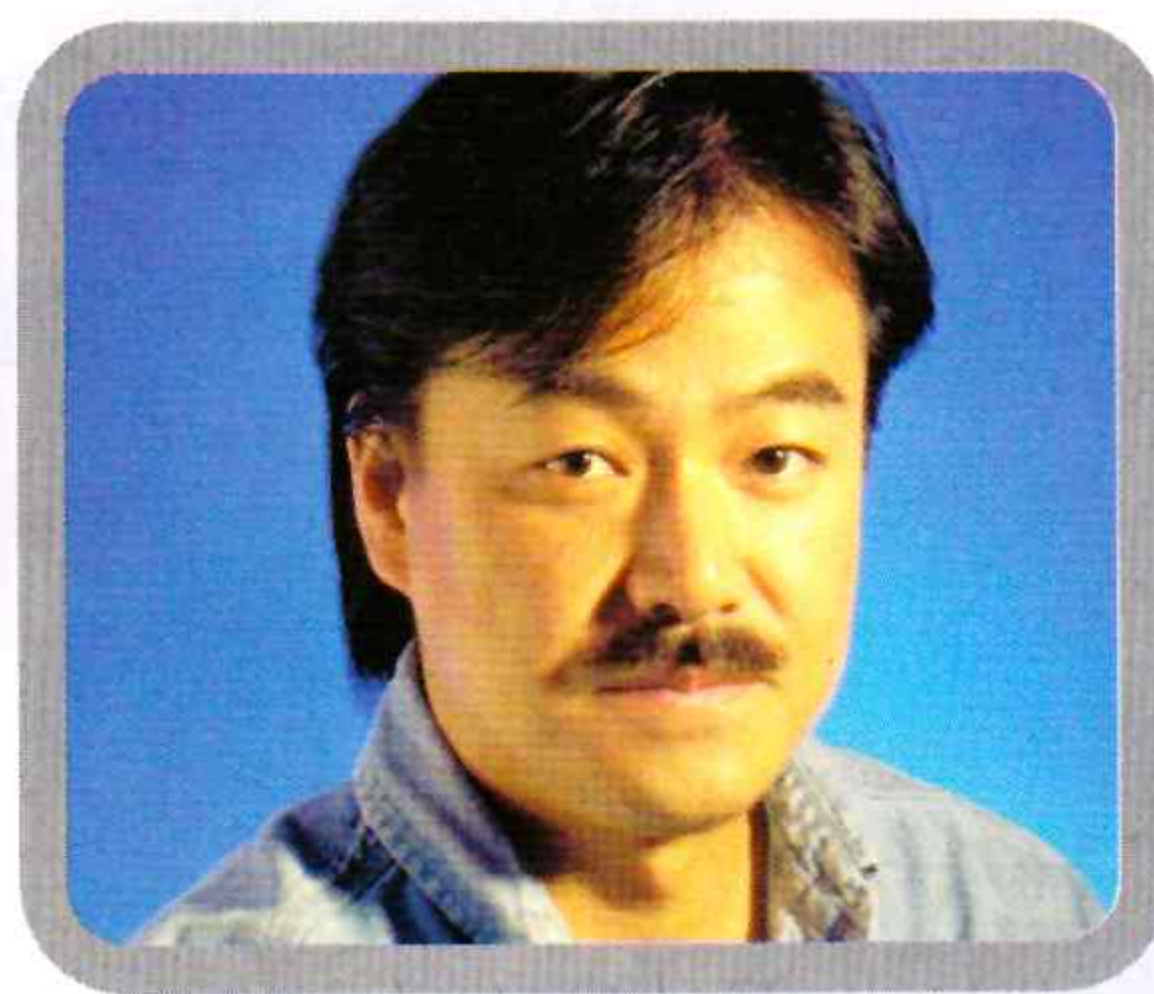
Všichni Razorbeardovi poskoci mají místo rukou chirurgicky voperované kanóny. Práli bychom vám vidět jejich jídelnu. Jídlo je všude!





# TÉMA

## Final Fantasy Speciál



### Her série *Final Fantasy*

se prodalo po celém světě přes 300 milionů kopií a toto jméno se stalo synonymem pro to nejlepší,

co může svět RPG nabídnout. Bohužel, všechny tyto hry jsme v Evropě neviděli - třeba zrovna nedávno se v Japonsku a Spojených státech objevilo úžasné dvojbalení nazvané *Final Fantasy Chronicles*, sestávající z titulů *FFIV* a *Chrono Trigger*. Tato nespravedlnost se nás pochopitelně dotkla, a tak jsme se rozhodli odstartovat kampaň, jež by donutila Square změnit svůj názor a uvést *Chronicles* i na starý kontinent. Na následujících stránkách vám nabídneme recenzi americké verze, podíváme se trochu do minulosti *Final Fantasy* a také vás seznámíme se samotným tvůrcem Hironbu Sakaguchim.

Jsme si jisti, že se nám s vaší podporou podaří Square přemluvit, aby vzali rozum do hrsti a tuto klasiku nabídli i nám.





# PAN FINAL FANTASY



Naše kampaň za uvedení *Final Fantasy Chronicles* startujeme rozhovorem s tvůrcem FF Hironbem Sakaguchim a recenzí hry...

Onou skrytou silou, která pohání vpřed dnes už legendární fantasy sérii *Final Fantasy*, je drobný, nenápadný, tiše hovořící muž s knírkem. Pod jeho vedením pracuje tým úžasně nadaných squarovských programátorů. Společně se jim už poměrně dlouhou dobu daří posouvat hranice technologie dál a dál, a je nade vši pochybnost, že co se PlayStation týče, nemají jejich hry ze série *Final Fantasy* sobě rovných.

Úplně první *Final Fantasy* představil Sakaguchi v roce 1987 na platformě Nintendo Entertainment System (NES). Tahový systém soubojů (turn-based combat system) a zrod naprosto ojedinělého herního světa znamenaly revoluci, jež dokonale smetla opozici.

Mezitím uplynulo nějakých 15 let a *Final Fantasy* se těší stále silnému zdraví - každé nové epizody se prodají miliony. Loni Square zabrousili i do filmového průmyslu a natočili film *Final Fantasy: The Spirits Within*. Film je po grafické stránce úchvatný, leč žádný kasovní trhák to rozhodně nebyl. My se rozhodli do zvláštního pohádkového světa pana Sakaguchiho nahlédnout a získané informace nabídnout i vám. Ostatně, právě nyní vychází film na videokazetách a DVD.

**PSM:** Nebyli jste zklamaní, že film neměl větší úspěch?

**HS:** Ano, zklamaní jsme byli, ale pouze s ohledem na zisky. Pokud se týká dosažení vytyčených cílů, pak jsme byli více než spokojeni.

**„FFXII bude po grafické stránce podstatně blíže filmu.“**

**PSM:** Jak dlouho jste na filmu pracovali?

**HS:** Od nápadu až k realizaci to trvalo zhruba čtyři roky.

**PSM:** Film se vyznačuje neobyčejnou, skoro neuvěřitelnou úrovní animace. Jak se vám to podařilo?

**HS:** Po té úplně úvodní, ještě před-produkční fázi, kdy jsme si řekli, jaké postavy ve filmu budou vystupovat, jak se bude vyvíjet příběh a podobné věci, jsme museli začít pracovat na technologii, a to od samotného začátku. Počítačový hardware jsme si postavili ve vlastním havajském studiu, a pak jsme vytvořili vlastní software. Na projektu pracovalo na 200 programátorů a výtvarníků. Byla to neuvěřitelně náročná zkouška - asi bych si už něčím podobným projít nechtěl.

**PSM:** Takže byste už nikdy nechtěl dělat film?

**HS:** Ale ano, film bych klidně dělal, ale už nikdy bych nechtěl začínat úplně z ničeho!

**PSM:** Už jsme zmínili, že film má naprosto úžasnou grafiku. Promítnete se tato technická vyspělost i do budoucích her?

**HS:** Při práci na filmu jsme se mnohému naučili a získané poznatky nám přirozeně hodně pomohou při práci na dalších titulech FF. Grafický program Maya právě teď progra-



mátoři a výtvarníci v tokijských kancelářích adaptují pro hry.

**PSM:** V jaké fázi se nachází celá série *Final Fantasy* teď?

**HS:** Jak jistě dobře víte, rozhodli jsme se uvést FFX na PS2 v létě 2002. Potom plánujeme spustit FFXI, což bude veskrze internetová hra umožňující interakci hráčů z celého světa. Ve fázi plánování se už nachází také FFXII. Ještě ale nejsme rozhodnutí, v jakém formátu se hra nakonec objeví. Každopádně doufáme, že po grafické stránce bude podstatně blíže filmu.

**PSM:** Můžete nám trochu přiblížit novou službu PlayOnline, kterou Square chystá s uvedením on-line FFXI?

**HS:** PlayOnline bude nová síťová služba, jež klientům nabídne širokou škálu služeb a zábavy, a to včetně provozu on-line her.

Služba bude mít tři části - jednu pro hry, druhou pro zábavu, třetí pro komunikaci. *Final Fantasy XI* bude on-line RPG a taky premiérový titul pro PlayOnline.

**PSM:** A nakonec byste nám mohl pomoci rozseknout dlouhotrvající spor, který u nás v redakci zuří. Kdo je nejdrsnější postava v sérii *Final Fantasy*?

**HS:** Nevím, kdo je nejdrsnější, ale já mám nejraději Garlanda, toho gaunera, který vystupuje hned ve *Final Fantasy I*.



## TO JE TEDA ESENCE!

Film *Final Fantasy* dorazil ve velkém stylu na DVD.



**Final Fantasy: Esence života** byl prvním a pravděpodobně i posledním pokusem Square

proniknout i do filmového průmyslu. Film se sice pyšnil úchvatnou animací, ale měl poměrně slabé dialogy a taky docela vyumělkovaný děj, takže na celém světě u odborné veřejnosti i u diváků propadl.

Square se snad zahojí na vydání dvou DVD disků (ty by se na trhu měly objevit právě nyní). A že jde o DVD náležitě nadupaná.

### O CO VE FILMU BĚŽÍ?

Film je v mnohém podobný předchozím hrám: sleduje podobná témata života, smrti a úpadku životního prostředí. Jinak má ale zcela samostatný příběh.

Jeho děj se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy se země stala obětí invaze hord zlotřilých bestii zvaných Fan-



tómové. Lidská rasa přežívá ve velkých městech chráněných mamutími bariérami a úporně se

snaží najít způsob, jak Fantómy porazit.

Vtom na scénu vstupuje doktorka Aki Rossová. Aki má k dispozici komando jménem Deep Eyes a snaží se najít sedm esencí, s jejichž pomocí doufá, že spasí Zemi. Nejste z toho moudří? Podívejte se na film a všechno vám bude jasné.

### EXTRA VĚCI NA DVD

- Tři komentáře v rozsahu dlouhého článku.
- *Board/Blast*: režim, v němž můžete film sledovat. Nabízí kombinaci finální verze filmu, hrubou animaci plus komentář režiséra a jiná zajímavá fakta.
- Trailery (filmové upoutávky)
- Originální interaktivní komentář nazvaný *Jak vznikala Final Fantasy*.
- *Final Fantasy Shuffler*TM: tady si můžete vyzkoušet roli režiséra a sami nastříhat scénu z konferenční místnosti.
- Nepovedené záběry.
- Alternativní úvod
- Videoklip *Final Fantasy Thriller*
- A mnoho dalších věcí!





# TÉMA

## Final Fantasy Speciál

# FINAL FANTASY CHRONICLES

## FINAL FANTASY IV

**FAKTA** VYDAVATEL **SQUARE** • VÝROBCE **SQUARE** • VĚKOVÉ OMEZENÍ **ŽÁDNÉ**



Když *Final Fantasy IV* spustíte, zpočátku se neubráníte mírnému zklamání. Grafika je poměrně primitivní a hodně vzdálená trojrozměrným vizuálním skvostům, které jsou nám předkládány dnes.

Jenže stačí pár minut a každému skutečnému příznivci *Final Fantasy* to bude úplně jedno. Hra vám najednou přijde důvěrně známá a už nebudete přemýšlet nad něčím jiným. Až zjistíte, že se postavy mohou směle rovnat dnešnímu Squalovi a Zidane a že soubojový systém je prakticky stejný jako ten, který používají novější díly, budete se cítit jako v ráji.

Od samotného začátku je jasné, že před sebou máte epický příběh a čeká vás plno dobrodružství. No dobře, hlavní postava je tak trochu uhozená, to je pravda, ale jinak to je zatraceně dobrý šermíř a černokněžník.



A taky je docela oblíbený, protože za chvíli kolem sebe budete mít partičku drsných válečníků, mágů a ranhojičů.

Tato hra sice v Evropě nikdy nevyšla, ale přesto máme za to, že byt jen letmý pohled na tuto opravdovou retro klasiku jistě vzbudí váš zájem. Vždyť proč bychom zrovna my měli zůstat stranou.

● **Al Bickham**



## CHRONO TRIGGER

**FAKTA** VYDAVATEL **SQUARE** • VÝROBCE **SQUARE** • VĚKOVÉ OMEZENÍ **ŽÁDNÉ**



*Chrono Trigger* se pařanům poprvé představil v roce 1996, kdy vyšel na platformě Super Nintendo Entertainment System (SNES). Square hru loni zkonvertovali i pro PlayStation a společně s *FFIV* ji potěšili šťastné americké a japonské hráče.

Ačkoli *Chrono Trigger* sám o sobě není součástí *Final Fantasy*, obsahuje všechny klasické prvky Sakaguchiho mistrovských adventur. O co ve hře jde? Osud svede dohromady skupinku kurážných dobrodruhů a ti se vydají na dlouhou cestu, jež přesahuje hranice času i prostoru - to všechno kvůli malé nehodě, která se přihodila se strojem času.

Každý příběh potřebuje hrdinu a tento se jmenuje Chrono - neohrožený vlasatý výrostek žijící v době kolem roku 600 n.l.



No a jak asi čekáte, po cestě se k němu připojí skupinka kámošů.

Navzdory dnes už zastaralé grafice (hra je více než pět let stará) je *Chrono Trigger* plný důvtipných zápletek a disponuje úžasnou hratelností. Ostatně o hře se svého času mluvilo jako o nejlepším RPG, a tak není třeba dodávat, že ji chceme co nejdříve i v Evropě. My si nenecháme nic upřít.

● **Nick Ellis**



# Prosím o vydání!



Kampaň PSM za vydání *Chronicles* v Evropě



*Final Fantasy Chronicles* vyšla v USA již loni v červenci, ale Square se rozhodli, že tento titul v Evropě nevydají. Proč? Protože mají za to, že tady v Evropě RPG nijak oblíbená nejsou. Kecy! Naprostý nesmysl! Omyl!

A tak jsme se rozhodli, že vyzveme Square na souboj a pokusíme se po celém starém kontinentu sehnat dostatek podpisů, abychom je přesvědčili, že

*FFC* si zasluhuje vydat i zde. Pravda, uznáváme, že dnes už to žádné pecky nejsou, ale přesto se obě tyto hry vyznačují úchvatnou hratelností a mají vynikající děj. Proto vyzýváme i vás, abyste se k naší kampani připojili - stačí, když vyplníte formulář napravo a pošlete jej na obvyklou adresu. Anebo nám můžete poslat e-mail na adresu [janm@omegagroup.cz](mailto:janm@omegagroup.cz). Mějte na paměti, že každý hlas se počítá!

Jméno

Adresa

Telefon

E-mail

*Final Fantasy* miluji proto, že...

Tento formulář zašlete na adresu:  
Omega Publishing Group, Playstation Magazin  
P.O.BOX 108, 170 04 Praha 7

## Trochu pavučiny

Nevěříte nám? Toto o *Final Fantasy Chronicles* napsaly dvě z nejznámějších amerických internetových stránek:

„Několik konců, fantastický design a úžasné postavy - *Chrono Trigger* skutečně stojí za to i sám o sobě. Když si k tomu ještě připojíte *Final Fantasy IV*, vyjde vám z toho úžasný balík, který prostě a jednoduše nemůžete nechat bez povšimnutí. 9/10”  
[gamecritics.com](http://gamecritics.com)

„Dva klasické tituly v jednom balení - žádný skutečný milovník RPG si *Chronicles* nemůže nechat ujít. 9.4/10”  
[ign.com](http://ign.com)







# NASCAR HEAT 2002

Automobilové závody bez pravotočivých zatáček. Přejde vám to divně?

### FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **NENÍ ZNÁMÉ**  
 VYDAVATEL: **NENÍ ZNÁMÝ**  
 VÝROBCE: **DIGITAL INT.**  
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**  
 POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**  
 ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?  
 ZKUSTE  
 TŘEBA..**

**TOCA 2**  
**PSM40 9/10**  
 Fantastická grafika  
 a hratelnost činí tuto  
 hru nepostradatelnou.

**NASCAR 2000**  
**PSM9 5/10**  
 Poměrně nudný závodní  
 simulátor, veskrze po-  
 strádající originální ná-  
 pady.



Vzhůru na okruh: Je z čeho vybírat.



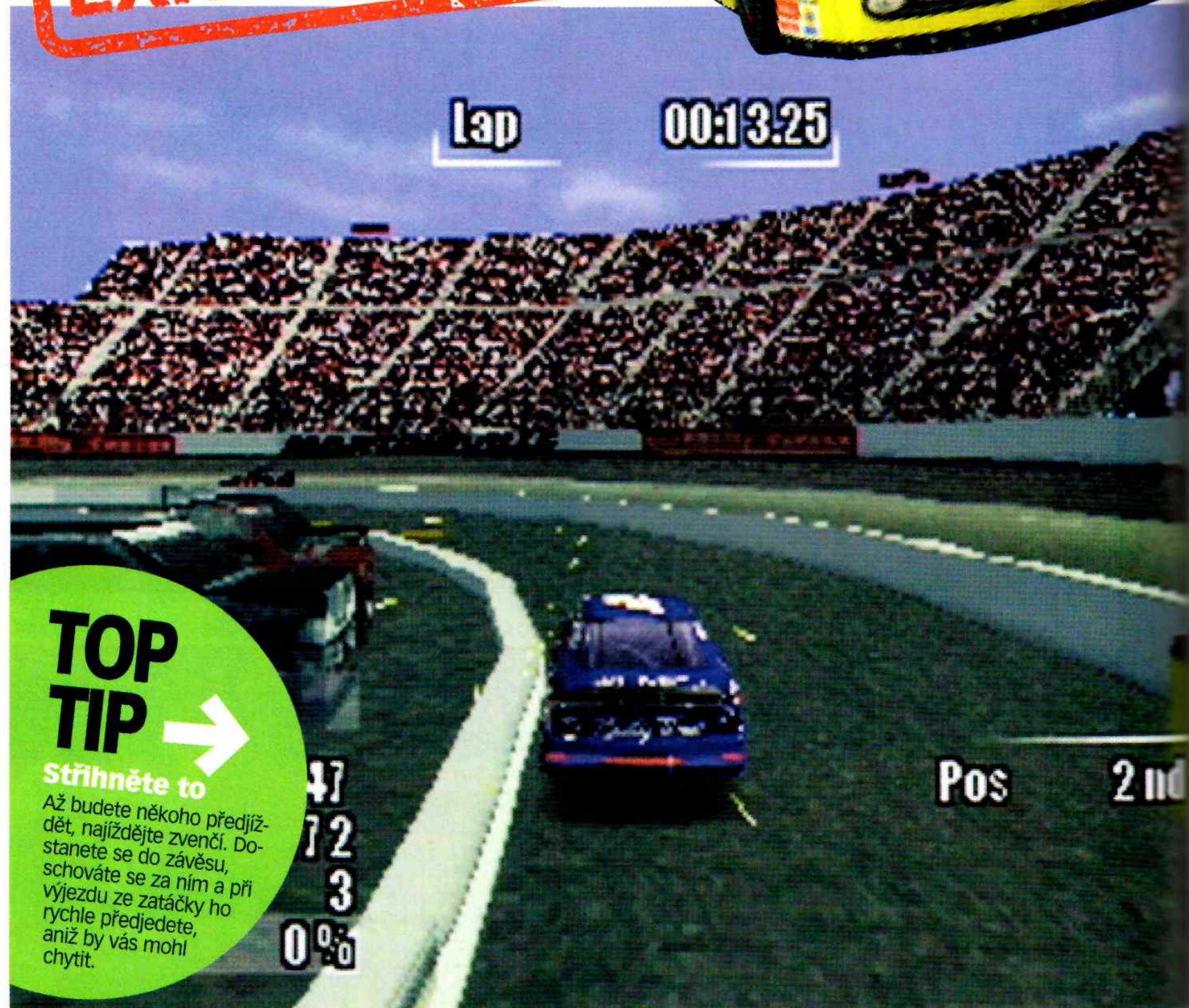
Pro ty, kteří toho o závodech NASCAR vědí málo nebo vůbec nic (je to ostatně výhradně americká záležitost), zde nabízíme takového malého průvodce. Celá tahle věc se točí kolem neuvěřitelně nadupaných aut, prohánějících se strašlivými rychlostmi po oválných okruzích. A jelikož auta jezdí stále proti směru hodinových ručiček, jediné zatáčky jsou zde levotočivé. A šikany? O těch si můžete nechat jen zdát.

Možná vás napadne, že jako námět pro hru je to poměrně nudné. Kde jsou okruhy plné zákeřných zatáček, ostré souboje v šikanách, prostě všechny ty věci, které najdete v každém automobilovém simulátoru? S výjimkou NASCARu. Skutečnost je taková, že NASCAR, to je úplně něco jiného než závody, jak je známe. Alespoň takového dojmu jsme nabyli z hraní NASCAR Heat 2002.

Aby bylo jasno, jde o víc než jen o ježdění dokola. Stejně jako u každého dobrého ef-jedničkového simulátoru, i zde je několik naprosto klíčových prvků, jež je třeba bedlivě sledovat. Tak například vaše nadupaná kára má spotřebu jako tryskáč, takže musíte jedním okem neustále sle-



**PSM  
 EXKLUZIVNĚ!**

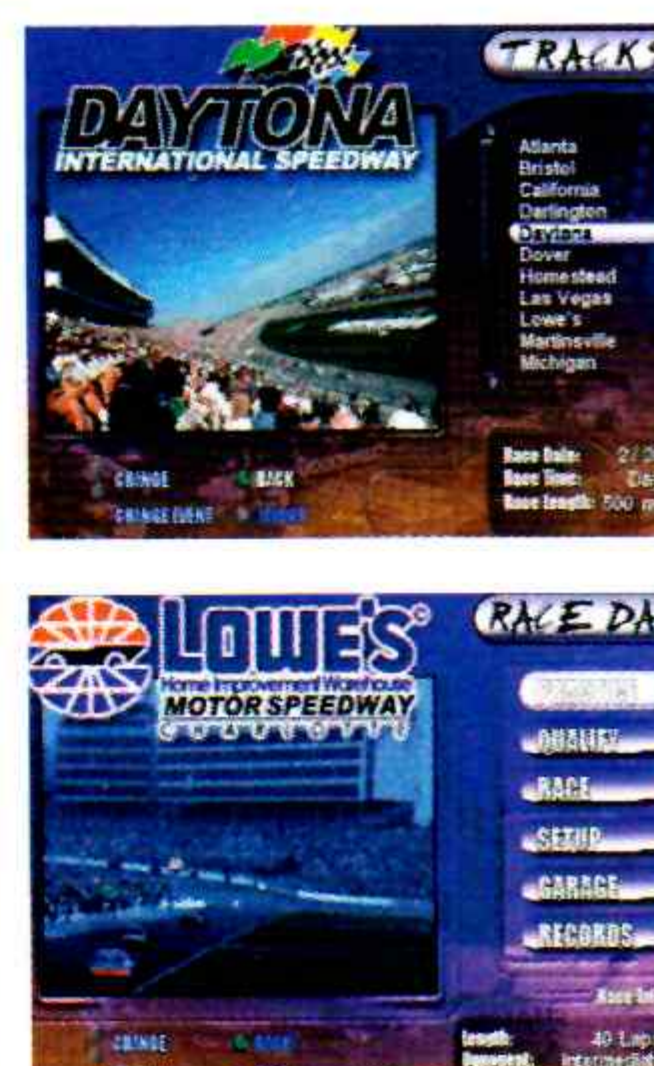


**TOP  
 TIP**

→  
**Střihněte to**  
 Až budete někoho předjíždět, najíždějte zvenčí. Do-  
 stanete se do závěsu, schováte se za ním a při  
 výjezdu ze zatáčky ho  
 rychle předjedete,  
 aniž by vás mohl  
 chytit.



Žihadlo: Že ale umí bodnout.



**MŮŽETE...**



● **SI VYBRAT TÝPKA**  
 Ve hře je spousta slav-  
 ných jmen. Bohužel  
 statistiky mají podobné  
 jako vejce vejci, takže  
 je celkem jedno, koho  
 si vyberete.

dovat stav paliva a hned jak vám začne docházet, zajet do boxů natankovat. Další věcí, na kterou musíte na autě dávat ohromný pozor, jsou pneumatiky. Ale to je logické, vždyť si to vezměte: při 26 okruzích v rychlosti kolem 250 km/h je celkem jasné, že obutí dlouho nevydrží. Bohužel pneumatiky se neopotřebovávají stejnou rychlostí, jako dochází palivo, a tak je třeba zastávky v boxech co nejlépe vyvážit - nemá cenu jedno

kolo zastavovat kvůli palivu a hned to další kvůli pneumatikám. Jo, a taky nezapomínejte, že jak jezdíte celý den dokola, právě pneumatiky se vám ošoupou rychleji než ty levé.

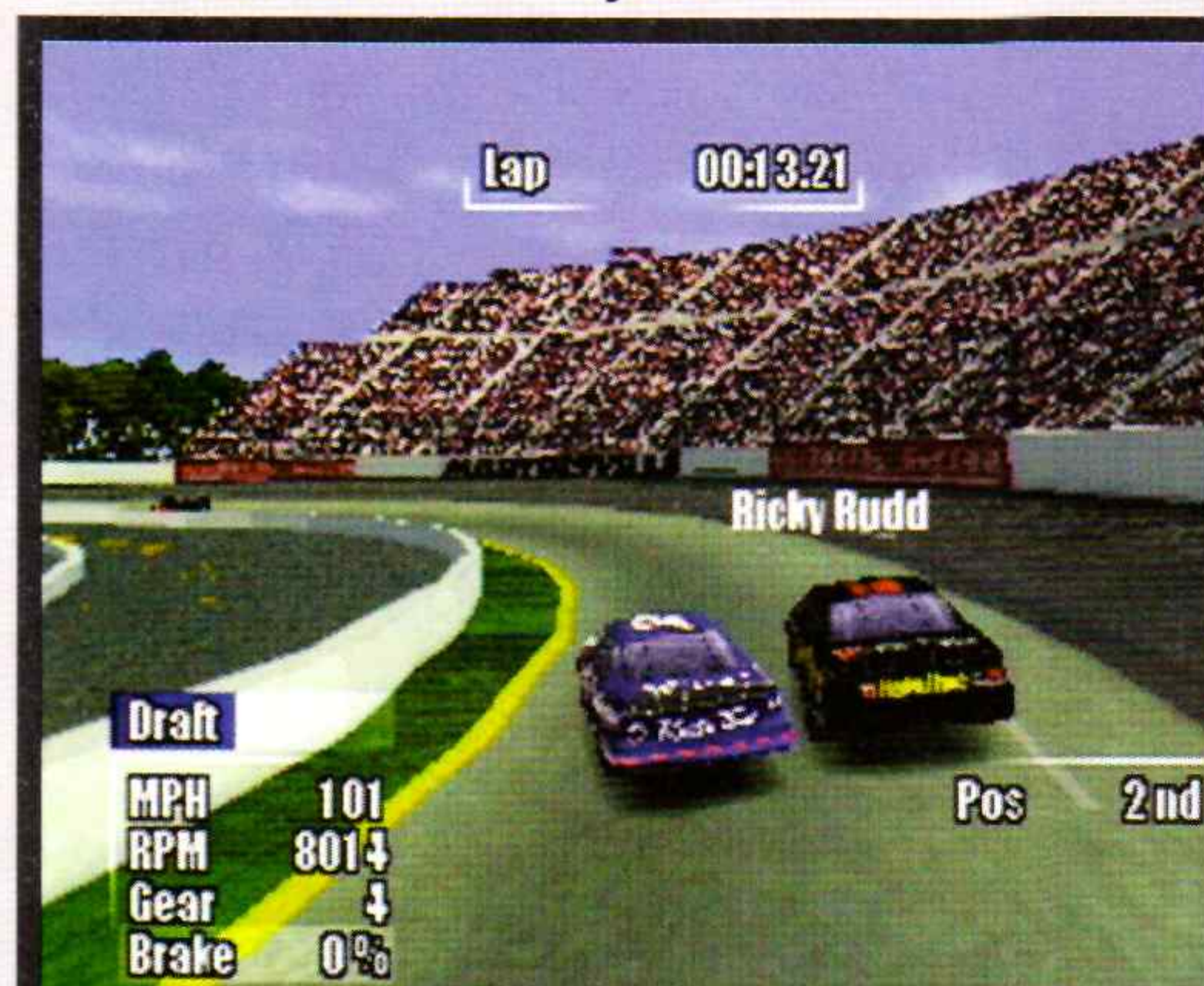
Kromě toho je zde ještě jedna věc, kterou je třeba vzít v potaz a bez které nemáte v NASCARu šanci. Je jí proudění vzduchu, v nascarovské hantýrce označované jako "draughting". V zásadě jde o to, že auto jedoucí přímo před

**„NASCAR, to je úplně něco jiného než závody, jak je známe.“**



## ⚠ Projíždění zatáček

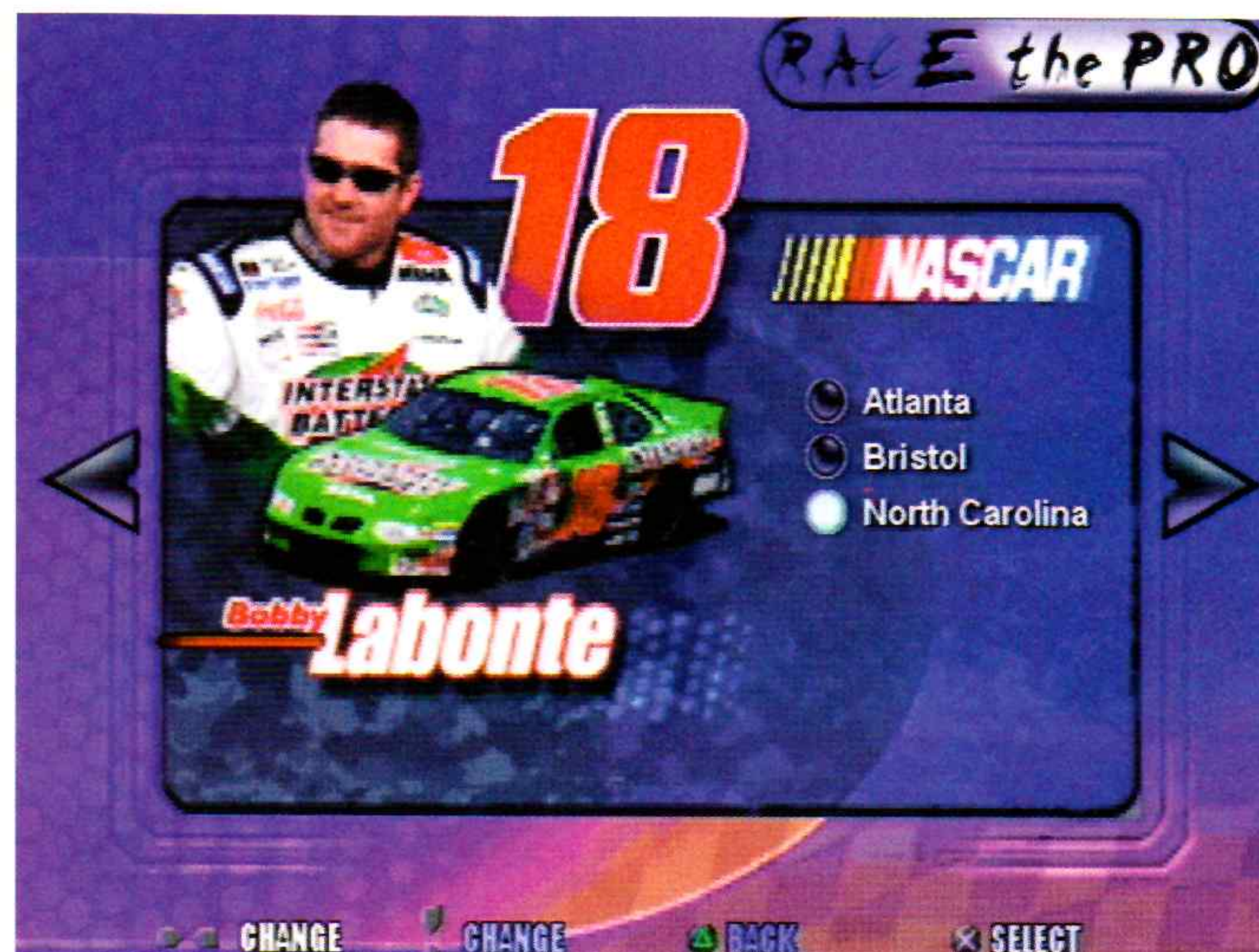
Střihněte zatáčku a jste ve vedení.



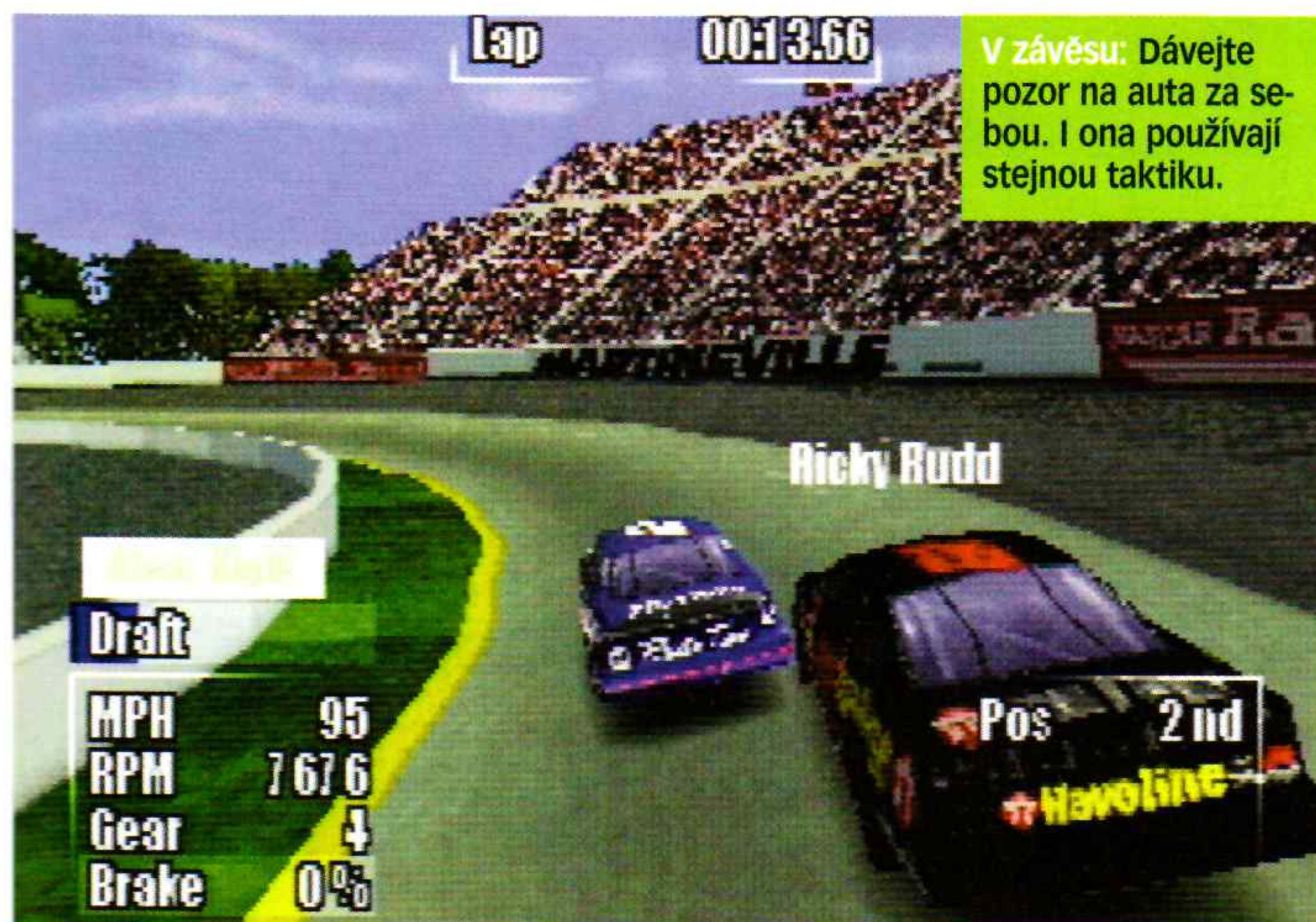
**Vnitřní stopou:** Za někoho se schovat ve vzduchové bublině a pak jej podjet, to je mistrovský kousek. Jenom pozor na karamboly.



**Vzadu:** Když ztratíte pozici, získat ji zpět je hrozně těžké.



**Profi styl:** V profi režimu si můžete otestovat své schopnosti proti nejlepším jezdcům, které může NASCAR nabídnout. Není to snadné, ale všechno je možné!



**V závěsu:** Dávejte pozor na auta za sebou. I ona používají stejnou taktiku.



**Prezentace:** „Takhle veliký, na mou duši“.



**Dvojnásobná sranda:** Režim pro dva hráče je zábavný, leč má své meze a nevypadá tak dobře.

vámi nechává za sebou jakousi vzduchoprázdňovou bublinu a pokud se vám do ní podaří vmáchnout a profitovat z menšího odporu vzduchu, budete moci zrychlit mnohem efektivněji.

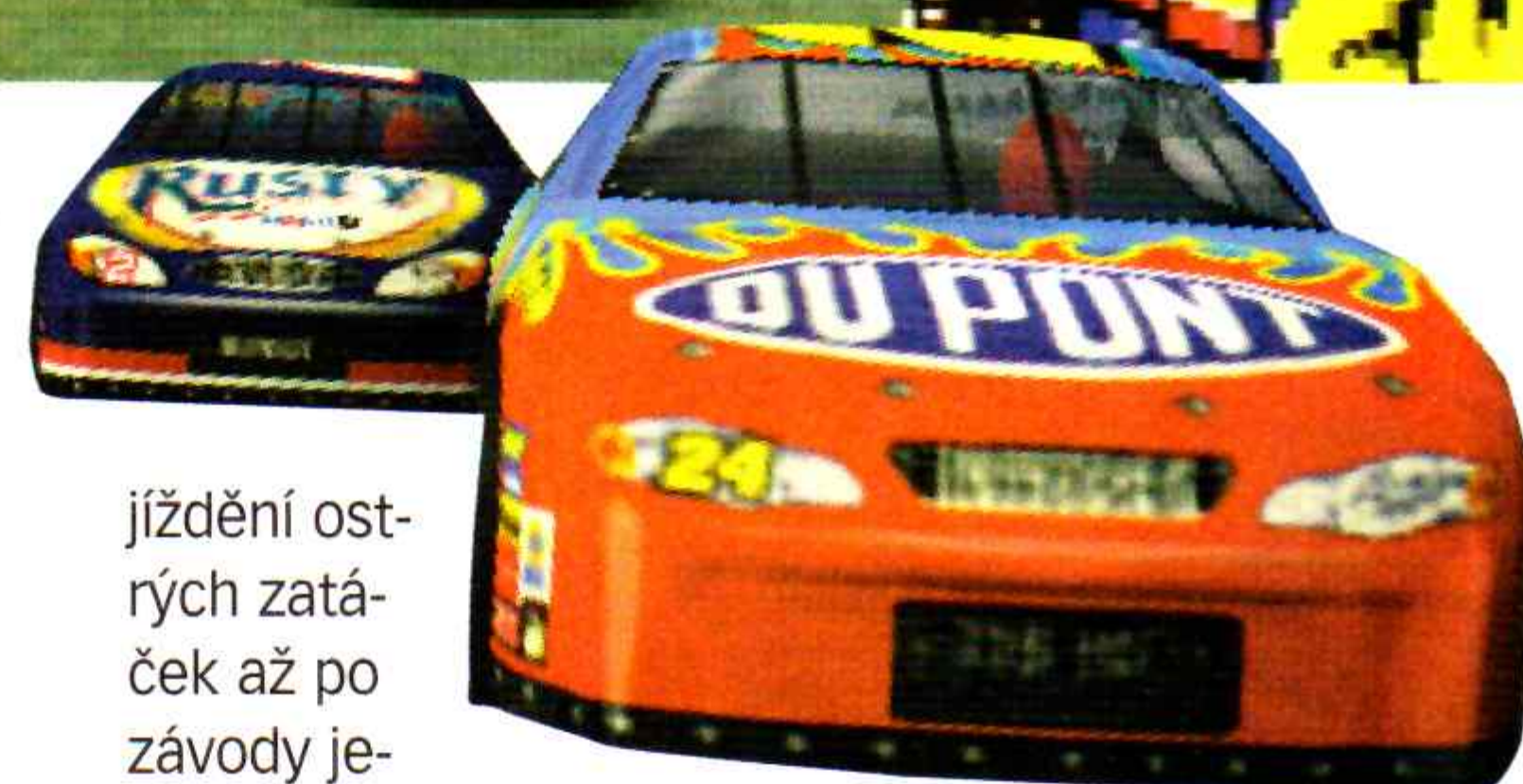
Při předjíždění je tento manévr naprosto nezbytný. Můžete se za nějaké auto "posadit", vyčkávat celý oblouk a pak při výjezdu rychle uhnout stranou a prohnat se kolem něj. Geniální. Tento prvek lze najít i v dřívějších závodních hrách, ovšem nikde nehrál tak klíčovou roli. Dokonce je zde i speciální ukazatel, na němž vidíte, jak efektivně vzduchové bubliny za autem před sebou využíváte. A pokud toužíte po zlatu, budete muset dovést toto umění k dokonalosti.

### MŮŽETE...



● **SE VÉZT V ZÁVĚSU**  
Vézt se v závěsu za autem před vámi je způsob, jak se lze udržet v poli. Samozřejmě problém nastává, když jedete první - pak se nemáte za koho schovat a musíte spoléhat na své schopnosti.

Ale tato hra, to nejsou jen základní závody. Jasně, jsou tu závody pro jednoho hráče, pak obvyklý režim pro dva hráče, celý seriál šampionátu a taky režim, v němž závodíte jeden proti jednomu profesionálními jezdci - tedy skutečně bohatá nabídka. Ale naprosto nejlepším režimem je ten, v němž plníte různé úkoly. Pamatujete si ještě na zkoušky z *Grand Turismo*? Toto je něco podobného, jen s tím rozdílem, že zde nejde o získání řidičáku - řadou úkolů se prokousáváte prostě jen tak pro zábavu. Celkem jich tu je 36 a v každém můžete získat zlatou, stříbrnou nebo bronzovou medaili. Jsou celkem rozmanité, od obyčejného pro-



jíždění ostrých zatáček až po závody jeden proti jednomu. Vrcholem pak jsou složité úkoly, jako například ten, kdy musíte dosáhnout jistého času tancováním v závěsu za různými auty. Sečteno a podtrženo, je toho tady skutečně dost, až překvapivě dost vzhledem k povaze tohoto sportu.





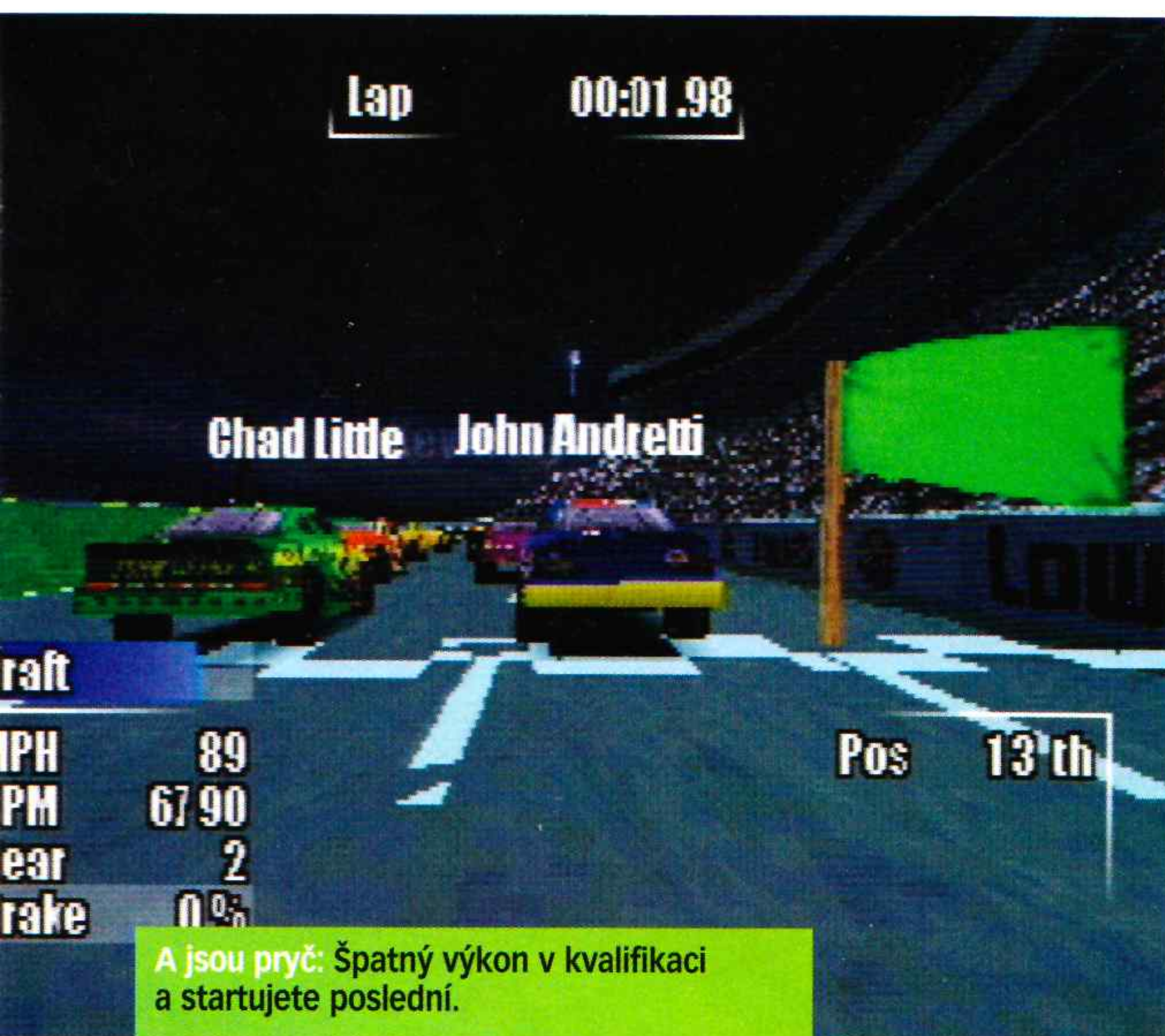
# PLAYTEST

## NASCAR Heat 2002

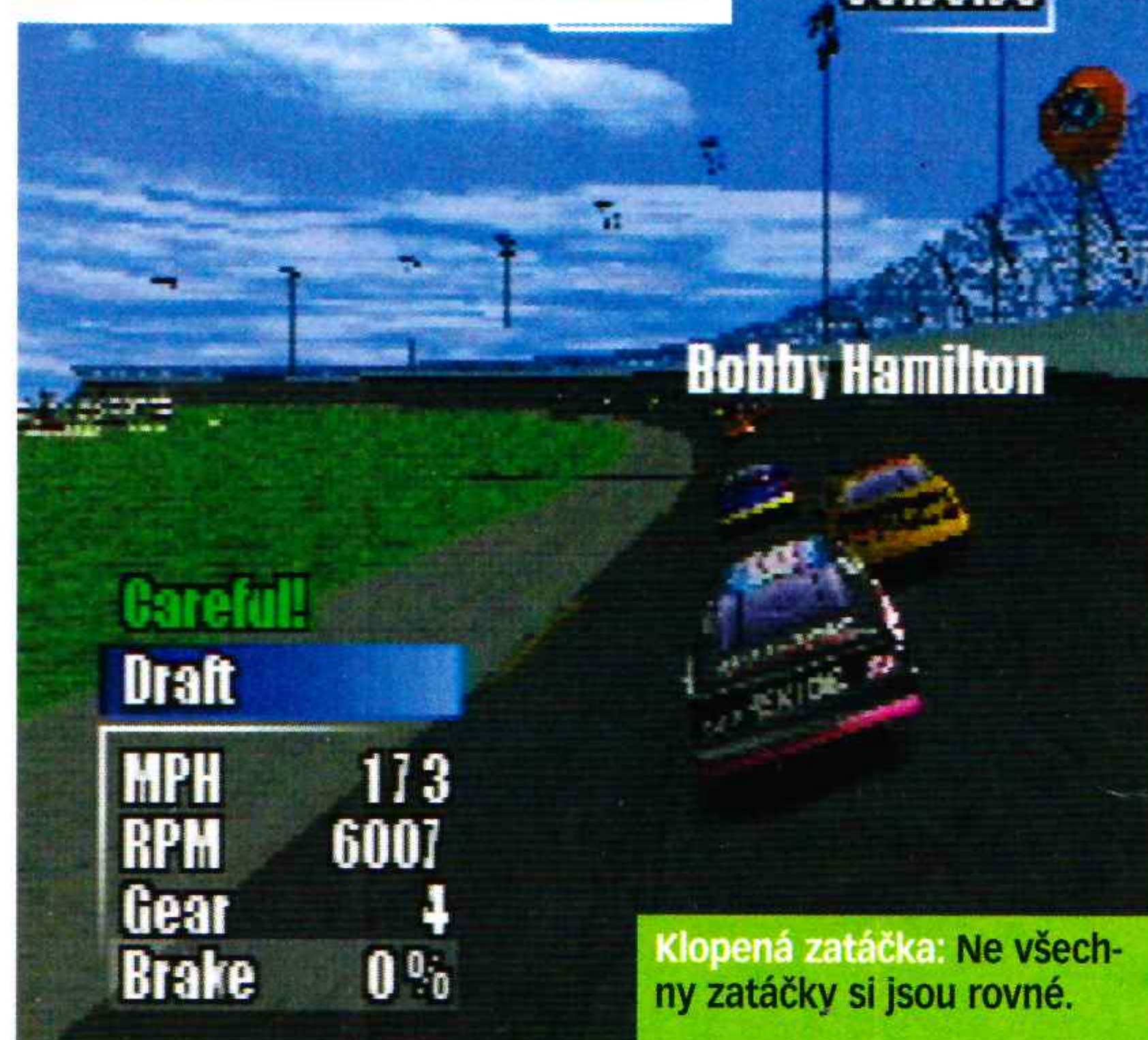
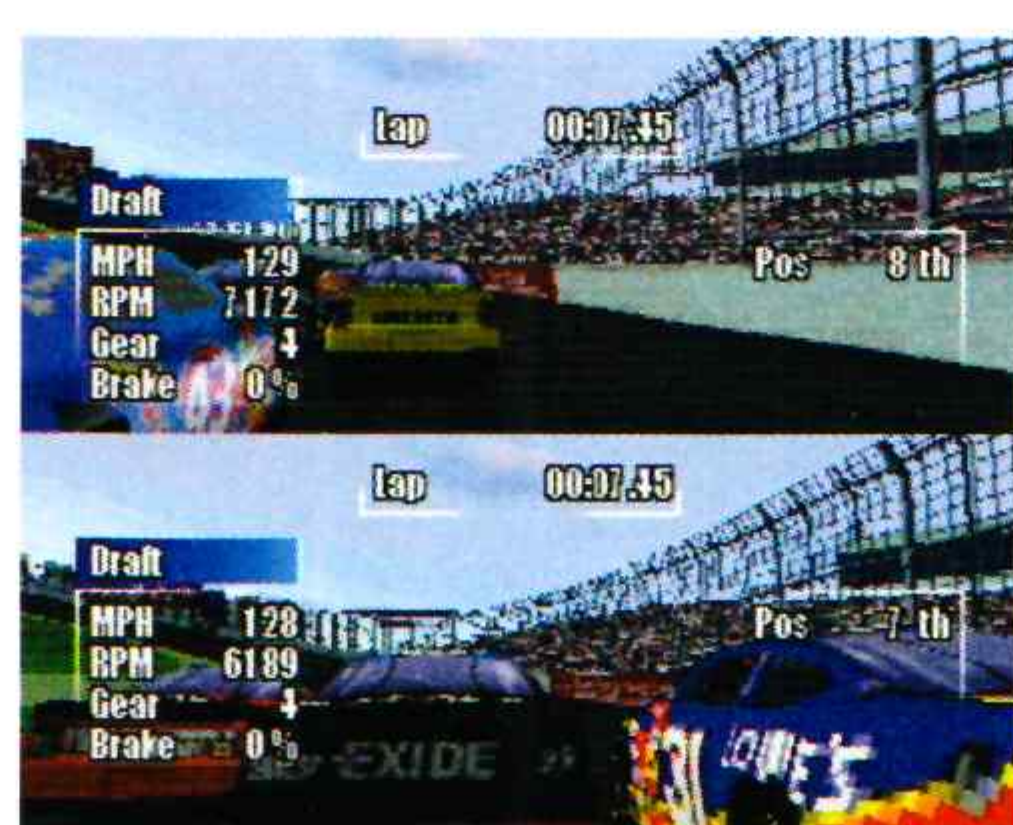
**TOP TIP** →

### Zajíždění do boxů

Při zastávce v boxech můžete natankovat plnou nebo polovinu. Také koukněte na gumy. Jestli vám ještě vydrží, stačí vzít jen trochu paliva...



A jsou pryč: Špatný výkon v kvalifikaci a startujete poslední.



Klopená zatáčka: Ne všechny zatáčky si jsou rovné.

## © V závěsu za soupeři

Jedte v závěsu a pak to osolte!



V balíku: Nechat se vést v balíku je dobrý způsob, jak získat rychlost.



Nárazník na nárazník: Se zrychlením posuňte vůz vpřed.



Vnitřní stopou: Nejlépe se předjíždí podjetím.

Vézt se v závěsu za soupeři je velké umění a jde hlavně o přesné načasování. V závěsu totiž postupně získáváte větší rychlost, přičemž v klíčovém okamžiku musíte najet vedle nich a svého zrychlení využít. Když to zmrvíte, narazíte do auta před vámi a propadnete se zpátky dozadu.



Bohužel co se týče vizuální stránky věci, není to nic extra - auta jsou pixelovatá, okolí primitivně jednoduché. Nicméně v režimu "heat", tedy rozjížděk, se můžete těšit na hezká shrnutí, kdy vám americký televizní moderátor v plynulém video záznamu vysvětlí, kam přesně jet a co dělat. Navíc vám rady a nápady sdělují i skuteční jezdci, což je hezký detail.

Ovládání auta je celkem v pohodě - nakonec v téhle hře nemusíte projíždět žádné ostré

### MŮŽETE...



● **SKONČIT BEZ ŠTÁVY**  
Dávejte pozor na ukazatel paliva, který se vám na obrazovce objevuje každých 15 sekund. Vaše kára má malou nádrž a spotřebu jak tryskáč, takže skončit bez štávy není nic těžkého. Pak budete muset do boxů tlačit!

zatáčky ani šikany; celá hra se točí kolem ovládání aut ve vysoké rychlosti v pozvolných levo-točivých obloucích. Možnosti vyladění auta jsou minimální (tři nastavení pro každou část auta), nicméně na výkonu jsou překvapivě znát - hlavně co se týče opotřebování pneumatik a řízení. Díky tomu můžete získávat cenné sekundy, když jedete v závěsu za soupeři a snažíte se zastávky v boxech omezit na minimum.

Myslím, že můžeme klidně říct, že nás NASCAR Heat 2002 překvapil. Jasné, na GT v žádném případě nemá, ale je to sranda a nějaký týden vám vydrží. Musíte se jen vyrovnat s tím, že okruhy jsou obyčejné nudné ovály, a musíte ve hře hledat hlouběji pod povrchem. Pak najdete spoustu zajímavých a zábavných věcí.

● Al Bickham

### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

● **GRAFIKA 6**  
Trochu nedotažená do konce.

● **HRATELNOST 7**  
Je to něco jiného, ale pobavíte se.

● **ŽIVOTNOST 8**  
Spousta různých herních režimů.

**CELKOVĚ**  
Nenechte se zmást - pod kapotou téhle mašiny se dějí věci!

**7**





Tohle vypadá indiánsky. Vinetů, kde jsi?

**TOP TIP** →

**Mega Man** se do některých věcí nehodlá vrhnout po hlavě. Například skrze tyhle sněhové vločky by se nedostal, ani kdyby s sebou měl pluh. S trpělivostí ale nejdál dojdeš a Mega Man brzy zjistí, že kdo si počká, ten se dočká. Udělejte to samé.



Poznáš barvu jeho pleti? Mega Man je jednoznačně kyborg.

# MEGA MAN X6

## Hnusí se vám herní pokrok? Mega Man to řeší!

### FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**

VYDAVATEL: **CAPCOM**

VÝROBCE: **CAPCOM**

VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**

POČET HRÁČŮ: **1**

ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?  
ZKŮSTE  
TŘEBA..**

**STRIDER 2**

**PSM31 6/10**

Podobně uletlá staromódní střílečka.

**R-TYPE DELTA**

**PSM14 8/10**

Jasně nejlepší "historická" střílečka.



**Zachovat originalitu** u šestého pokračování příhod stejného hrdiny je složitější, než ostríhat barbíně nehty nůžkami na plech. Vrátit se v čase je ale ve stejném případě mnohem jednodušší - asi jako ustrihnout barbíně nůžkami na plech nohy. *Mega Man X6* to zvládl obojí. S barbínou se vůbec nezatěžoval a přesto vyhrál hlavní cenu za neoriginalitu a zpátečnictví. Ne, že by mu to nějak vadilo.

*Mega Man X6* člověka hodí o nějakých deset let zpátky, a to až za herní automat na jugoslávské pláži. Někde tam jsme jako malí špuntí poprvé třeštili oči na pestrobarevnou obrazovku, kvedlali umatlanou páčkou a dětskými pěstičkami (pokud možno svými) bušili do kulatých tlačítek. Hra o hrdinném *Mega Manovi* jako by nám natekla do PSone právě odtamtud - má naprosto stejnou prezentaci

a velmi podobnou atmosféru jako prastaré gamesky v herních automatech. Barevný panáček v ní běhá zleva doprava a více či méně vynalézavými zbraněmi (jejichž účinek je prakticky stejný) to hustí do záplav dalších barevných panáčků, kteří mu to oplácejí měrou vrchovatou. Děje se tak v úrovních, které jsou ještě barevnější než všichni ti roboti a kyborgové dohromady... a to je vlastně všechno. Klasická chodička - skákačka, která se od deset let starých počítačových pražeb liší asi tak, jako jedna barbína od druhé.

Kromě jakéhosi příběhu, o kterém ještě bohužel bude řeč, samosebou nejde o nic jiného než o pobíhání po scrollovacích úrovních, genocidování zlých potvor a zachraňování hodných pajduláků - pokud některého nezachráníte včas, změní jej potvory v biomechanickou bestii, která jde rázem po vašem mechanickém krku. Co chtít od hry

podobného ražení víc? Možná trochu originality nebo aspoň atmosféru, která by se dala krájet. Ani jednu z těchto rozkošných záležitostí však v *Mega Manovi* nenajdete. Autoři hry se ryzímu opruzu vyhnuli tím, že po úvodní misi si můžete misi druhou vybrat hned z několika různých levelů - a to se počítá. Ne, že by se aztécký level nějak zvlášť lišil od toho terminátorského, ale je to rozhodně zpestření. Jedno z mála, protože náplň jednotlivých misí je pořád stejná - rásit všechno kolem, vyhýbat se pastem, zachraňovat pajduláky a vyřadit bosse, u kterého jde vlastně jen o to nalézt slabé místo a do toho třikrát nebo třicetkrát praštit. Čím mnohé levely skutečně zaujmou, je idea, že kromě hord zavilců vám usiluje o život i prostředí levelu samotného - jednu celou misi například procházíte komplet pod pracujícím drtičem a v prů-



## „Mega Man X6 člověka hodí o nějakých deset let zpátky...“





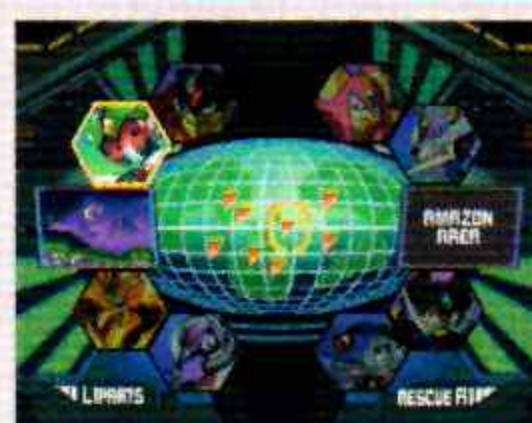
běhu jiné vás zase celou dobu smaží obrovský robot, situovaný na samotném pozadí levelu. Jakkoli daleko od sebe pak můžou být jednotliví masakrátoři, oddechnete si v takových úrovních jen po smrti.

I když jsou ale levely barevné, nepřítel odporní a pasti a nástrahy vynalézavé, nic nedokáže spásit skutečnost, že hráč k dalšímu hraní poměrně dost obtížné hry ztratí velmi brzo motivaci. Nebýt milého nápadu mít na výběr ze spousty různých misí v jediný okamžik, vyšlo by jasněji najevo, že hra prostě nudí. Pěknoučké levely a hnusnoučkí roboti jsou prostě stále na jedno brdo a jediné, co

Robotický vztah: Ta robotka vzadu mě chce!



## MŮŽETE...



### ● VYBRAT SI MISI

Ne, že by si toho člověk při hraní všimnul, ale úroveň se při opětovném hraní prý trochu mění - jednou stojí zlý robot tam, jindy onde. Ale o to nejde. Zajímavější je, že dostanete velmi brzo na výběr z několika misí. Mezi nimi je jak zasněžená idylka s lavinou (kde budete pořád padat na ty samé ostny, za to ručím), tak industriální drtič na maso, ve kterém se hned v úvodu oblečete do takového brnění, že by Power Rangers zezelenali závidět (teda až na toho zeleného).

by hru z tohoto brda mohlo vytrhnout, je buď fenomenální grafika nebo zvukové efekty, popřípadě přehršle nápadů. Nic z toho se ale v *Mega Manovi* nekoná, tedy až na ty nápady, kterých je mizivé procento.

Poslední věc, která to mohla zachránit, je příběh, jenže ten pochází z Japonska. A každý, kdo měl někdy s Japonci tu čest spolužít (jako někdo), ví moc dobře, že nemá šanci. Příběh se totiž točí kolem složitěho konfliktu jedněch robotů s druhými roboty a neručím za to, že jich tam není ještě pár dalších (nemluví o lidech). Celá ta trága, ve které jde asi o vládu nad všemi roboty nebo nad světem nebo tak něco, je vyprávěna v ultradlouhých, převážně statických blocích, které jsou zábavné hlavně tím, že se v nich mluví japonsky. Anglické titulky tu sice jsou, ale pokud nejste fundamentalistickými stoupenci manga comicsů nebo jste ve škole neměli předmět "Mega Manovy postuláty o válce reploidů", patrně z příběhu moc nepochopíte. Neustálé odvolávky na hrdiny a děje, o kterých jste v životě neslyšeli, jednoho přece jenom otráví - ale zase se naučíte pár slov japonsky, což rozhodně není na škodu.

● Darek Šmíd

# PLAYTEST

Nekopejte do mrtvol...



## △ Pic ho!

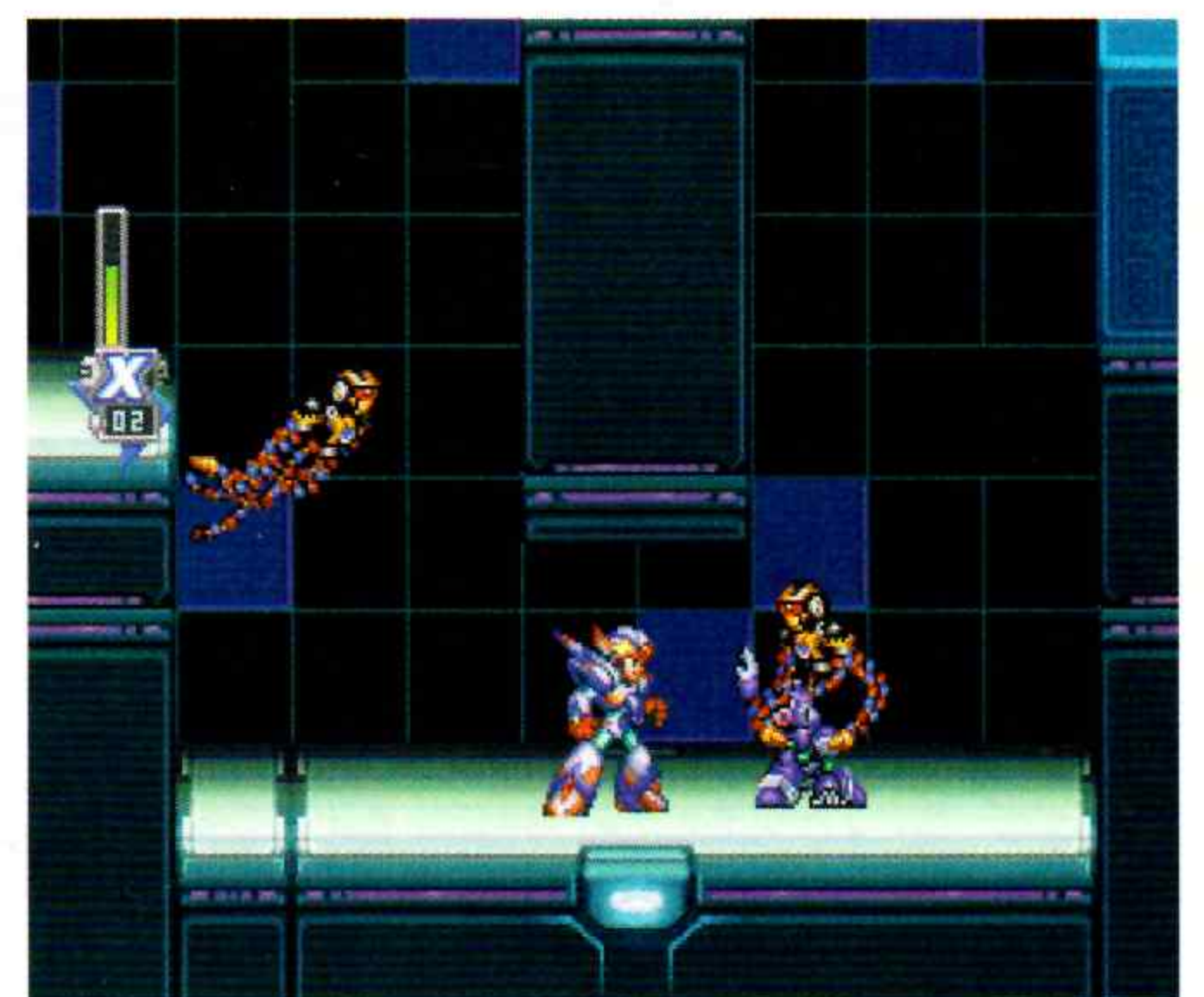
Mega Man je jediný hrdina, který může zachránit svět...

### RANAŘ



*Mega Man X* patří k ranařům, kteří táhnou v neviditelném batohu více zbraní než důchodkyně ve svých igelitkách rohlíků. Není tak sice vybaven od začátku, ale jakmile se trochu rozjedete, mají vaši nepřátelé za vařeno na solidní ohňostroj. Bliká-li v pra-

vém dolním rohu obrazovky vykřičník, je to znamení faktu, že speciální zbraň je připravena - zmáčknete jednu z pravých čelních kláves a všichni protivníci se zkroutí v topinkovém výbuchu. Manga je manga a na bodycount se nehledí.



Uplatnit se je těžké. Zvlášť když vás chtějí všichni zabít. Některé překážky jsou vsutku rafinované.

## VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

● GRAFIKA 5  
Skvělá. Před pár lety určitě.

● HRATELNOST 4  
Stereotypní, leč mile náročné maso.

● ŽIVOTNOST 4  
To nemáte nic lepšího na práci?

**CELKOVĚ**  
Chodička, ve které se i přes různorodá prostředí chodí pořád dokola.

**4**  
10





# PLAYTEST

## Hugo: Frog Fighter



**Pavouček pro štěstí:** Zdá se, že jste se střetli s levelovým bosem. Tak ať neskončíte jako jeho předkrm.



**Nekrmte hrochy:** Ne, že by po vás hroch nějak šel - jen si dejte bacha, ať nad vámi nezavře tlamu.



# HUGO: FROG FIGHTER

Je-li vám život milý, nečtěte tuhle recenzi.

## FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**  
VYDAVATEL: **ITE MEDIA**  
VÝROBCE: **ITE MEDIA**  
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**  
POČET HRÁČŮ: **1**  
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?  
ZKŮSTE  
TŘEBA..**

**SUPER PUZZLE  
FIGHTER  
NERECENZOVÁNO**  
Pro milovníky logických her nutnost.

**SUPER BUB  
NERECENZOVÁNO**  
Uno perfekto.



**Jeho jméno nahání hrůzu**

všem počítačovým hráčům od Aše po Brooklyn. O hrách, ve kterých vystupuje, se vypráví ztišeným hlasem v noci u táborových ohňů - a nikdo potom nechce držet hlídku. Zdá se to být roztomilý ušatý čertík, ale věřte mi - jeho hry jsou děsivější než odpolední piknik ohnilých zombíků.

Dlouhou dobu jsem měl štěstí a recenzování hugovských her se mi vždycky vyhnulo, a tak jediné, co rušilo můj spánek, byly vzpomínky na hugovskou hru na staré Amize. Jenže některým věcem člověk prostě ne-

uteče a tentokrát jsem to koupil přímo mezi oči. *Hugo: Frog Fighter*.

Při úvodní animaci jsem si ještě říkal - třeba mám štěstí, třeba tahle hra nebude tak strašná, třeba bude... Nedokončil jsem. V té chvíli se přede mnou otevřela první herní obrazovka a já se běžel schovat pod postel.

Pamětníci mezi vámi si možná vzpomínají na hru *Frogger*. Byla naprosto jednoduchá - s žabkou jste museli přeskákat přes silnici a přes řeku. Přes silnici jezdila auta a na řece jste se zase museli trefit na klády či leknínové listy. Když jste se dostali na druhou stranu - blik - objevila se druhá obra-

zovka a na ní to samé, jenže rychlejší. Tuhle hru jsem hrál někdy ve svých čtrnácti letech na nějakém tom Atari. Proto si dovedete představit ten šok, když si pustím *Huga* a připadám si, jako bych si zahrál na Martyho McFlye. Najednou jsem v minulosti a jsem nucen převádět čiperně skákající žabku (pardon, Huga) přes úskalí řeky. Samozřejmě, doba pokročila, takže už to není tak, že by se Hugák pohyboval jen zespoda nahoru a předměty zleva doprava a zprava doleva. Ne. Jsme v jednadvacátém století! Hugo už skáče i do stran! A některé klády se i točí a rotují!! A nemusíte jen doskákat na



**Věčná otázka: Satan nebo roztomilý skřítek?**  
Hry dávají jasnou odpověď - Hugo je Satan!



**Životní prostředí:** Tak tahle vypadá hrací plocha. Nebojte se, moc se měnit nebude.





**Lekniny:** Všimněte si leknínů. Po nich můžete skákat.



**Voda:** Všimněte si vody. Po ní nejde skákat.



## ⚠ Hupsnem na to, bejby?

Jak přežít level - a teď nemyslím duševně.

**CÍL!**



Tam nahoře je cílová plošina. Ovšem nemyslete si, že tam můžete jen tak zničehonic naklusat a dostat se dál. No pasaran. Nejdřív potřebujete dostat klíč.

**MISE!**



Nejdřív se musíte dostat k levé straně obrazovky a sebrat tam něco, co nedokážete dobře identifikovat. Patrně je to jedna z těch věcí, do kterých když na ulici šlápnete, tak si hodně dlouho otíráte botu.

**KLÍČ!**



A sláva! Zjevil se vám klíč! Tak ho seberte a utíkejte s ním do cílové plošiny. Přístupový kód je váš! A neradujte se předčasně - další level nebude o nic lepší.



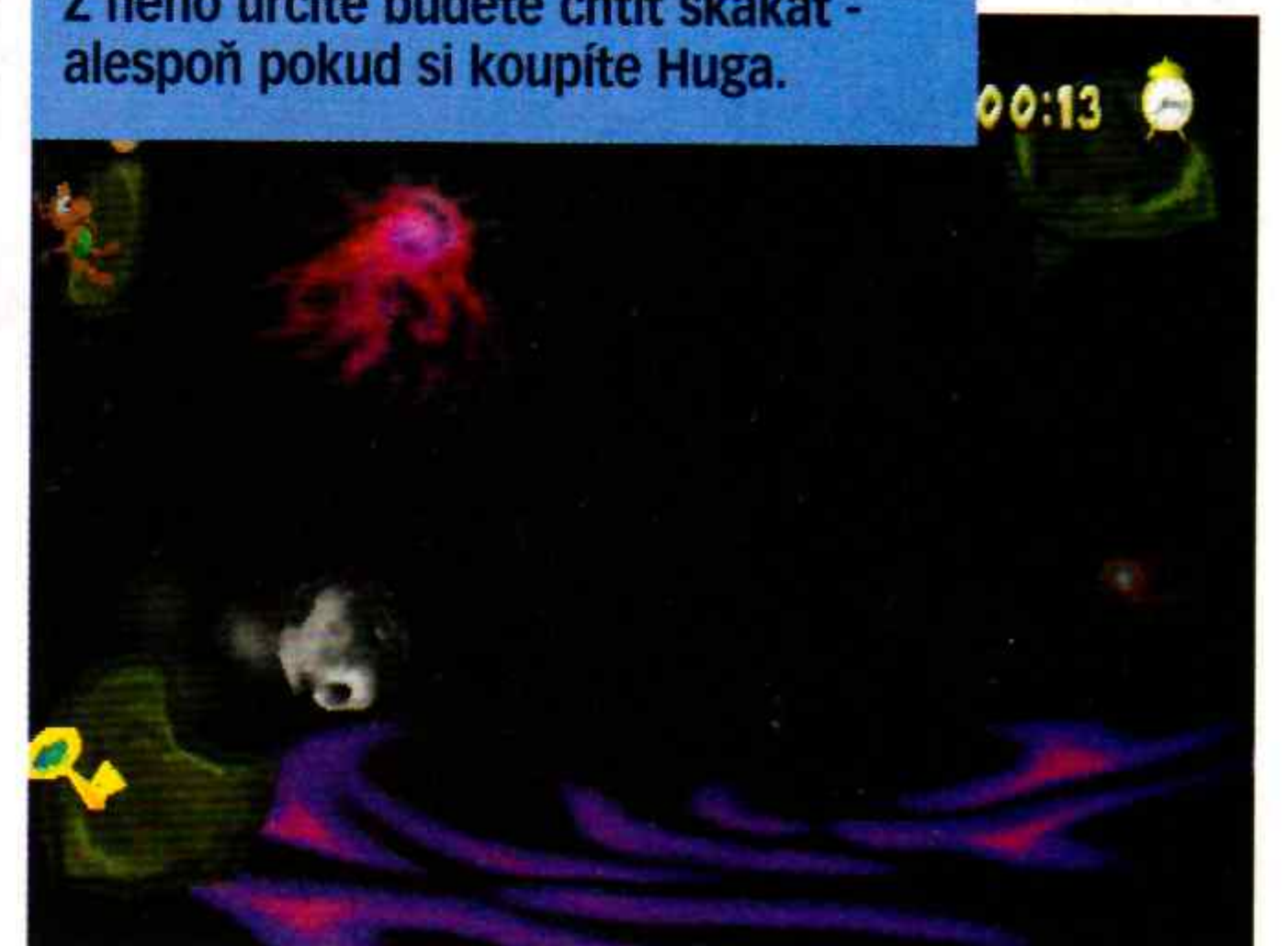
**HOP SKOK**

**BACHA NA BUBLINY!**

Udržte vaši váhu, ale rozhodně ne dlouho. Tak sebou koukejte hodit.



**Okno.** Všimněte si okna ve svém bytě. Z něho určitě budete chtít skákat - alespoň pokud si koupíte Huga.



druhou stranu - musíte nejprve sebrat klíče a pak teprve se vám otevře vchod!!! A další level není úplně stejný, jen rychlejší - předměty v něm jsou jinak poskládané!!!! A občas je tam něco nového!!!! Třeba tam skáče ryбка!!!!

Prostě, Hugo nikdy nezklame. Už jen ten název. *Hugo: Frog Fighter*. Kromě úvodní animace na žabu nenarazíte (všechny je unesli krokodýli), takže Hugo nemůže bojovat ani s nimi (kupříkladu mlátit někoho žabou po hlavě), ani proti nim. A vůbec titul *Fighter* je už zcela vycucaný z prstu u nohy. Jediné, s čím Hugo bojuje, jsou hráčovy nervy. Ovšem s těmi zase bojuje pořádně - i když už to ani není boj, ale masakrování civilního obyvatelstva.

Na druhou stranu, abych zase nebyl samá negace a dokázal, že jako recenzent umím být objektivní - *Hugo: Frog Fighter*

### MŮŽETE...

● Tohle je zrovna jedna z těch her, které volají po pružnějším grafickém řešení časopisu. Ano, jako u každé větší hry je tady sice rubrika Můžete, ale jediná věc, kterou bych řekl, že můžete s hrou udělat, je velice vulgární a to by mi asi neprošlo. Takže tu chvíli zkusím jen tak blábolit a třeba si toho šéfredaktor nevšimne. Takže, místo hraní těchto her...

● Můžete pozvat svou přítelkyni do kina. Můžete se dloubat v nose. Můžete vymyslet, proč nefunguje teorie relativity. Můžete jít pracovat a vydělané peníze mi poslat. Můžete mi polí... (šéfredaktor si konečně všiml něčeho nekalého).

má rozhodně lepší grafiku než původní *Frogger*. Klády jsou hezky plastické, na hladinu vyplouvají bubliny a s tichým plopnutím praskají a na to všechno si otvírají hubu fialoví hroši. Taky je tam hezčí pozadí než u původního *Froggera*. (Tam snad byla kombinace modrý pruh, zelený pruh, černý pruh... není to něčí státní vlajka?) Dokonce i určitou část mozku budete muset zapojit, abyste zjistili, jak přeskakat tam, kam potřebujete. Možná bych měl té hře dát přece jenom šanci. Přemocť se, sednout si k televizi a převádět poskakujícího čertíka přes rybník. Třeba tam objevím ještě jiné klady než ten, že si skoro celou hru vystačíte s jedním tlačítkem. Třeba to má v sobě nějaký náboj, něco, co bych při letmém hraní přehlédl, třeba...

● Jiří Pavlovský

**ZPRÁVA Z TISKU:** Policejní hlídka zadržela recenzenta Jiřího P. (33), když se snažil nahý přeskakat přes Václavské náměstí. Přivolaný lékař konstatoval těžký psychický otřes - bohužel jeho původ zůstává tajemstvím. Jediné, co muž dokáže vyslovit, je: "Žáby. Žáby. Žáby."

### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

● **GRAFIKA 3**  
Jednoduchá jako klínové písmo.

● **HRATELNOST 2**  
Ani v osmdesátých letech mě to nebavilo.

● **ŽIVOTNOST 2**  
Tři levely a dost.

**CELKOVĚ**  
Stará hra s vylepšenou grafikou je pořád jen stará a oprýskaná hra.

**2**

**„Jediné, s čím Hugo bojuje, jsou hráčovy nervy. Ovšem bojuje s nimi pořádně...”**



# HUGO - THE QUEST FOR THE SUNSTONES

S novým dnem přichází i nový Hugo. Proboha, to se ho nikdy nezbavíme?!

## FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI  
VYDAVATEL: ITE MEDIA  
VÝROBCE: ITE MEDIA  
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ  
POČET HRÁČŮ: 1  
ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ

LÍBÍ SE VÁM?  
ZKUSTE  
TŘEBA...

MONSTERS, INC  
PSM47 7/10

To nejlepší, co mohou dnešní plošinovky nabídnout.

TOY STORY 2  
PSM22 8/10

Užasně nadupaná plošinovka se spoustou postav.



Dnes, kdy se na nás z pultů obchodů usmívají hry *Monsters, Inc* a *Toy Story*, je docela těžké někomu doporučit *Hugo - The Quest For The Sunstones*.

Ne snad ani proto, že by byl *Hugo* nějaká druhá plošinovková postavička, která nikoho nezajímá. Ani proto, že by hra byla příliš "malá" nebo že by postrádala obtížnost. Ne. Je to proto, že detekce kolizí v téhle hře nápadně připomíná příslovečného slona v porcelánu. To a taky skutečnost, že to je hra šíleně, ale opravdu šíleně nudná.

Hra se vybarví hned zkraje - stačí pár minut a je vám jasné, že to je nudná "sbíračka" s několika plošinovkovými prvky a nezbytnou trochou soubojů s monstry. Jediné, co zde děláte, je to, že běháte po cestičkách, sbíráte drahokamy, skáчете přes překážky a býkovcem mlátíte bestie, které vám přijdou do cesty. Problém s detekcí kolizí je nejpálčivější, když se potkáte s většími gaunery - a zejména s obřími pastmi. K nim se přiblížíte, aniž byste se jich byť jen malinko dotkli, a stejně vás to odpálí zpět a sežere vám kus energie. Přesto pokud se rozhodnete zůstat opodál a použít býkovce, nemáte šanci je trefit. Z útočení se tak stává přinejlepším hodně namáhavá a frustrující záležitost, takže nakonec si řeknete, proč byste si měli dělat násilí, a nepřátelům se začnete prostě vyhýbat. Potom tedy už jen sbíráte krystalky a skáчете přes překážky. Už vám dochází, jaká je to strašná nuda?



Hugo znovu a znovu: Auto-rům to asi nikdy nedojde.



## „Nový Hugo je šíleně, ale opravdu šíleně nudná hra...“

A to není všechno. Každý level je asi tak desetkrát delší, než je nutné. Vždy, když začnete novou úroveň, setkáte se s určitým typem bestie a je vám předložen nějaký úkol, často odvozený od krajiny. Jenže když ty samé věci potkáváte znovu a znovu, jaksi ztratíte vůli žít. Nakonec zjistíte, že levely jen tak probíháte, sbíráte věci, ale soubojům se vyhýbáte jak čert kříži a jenom se modlíte, aby už byl konec a vy jste mohli přejít do dalšího levelu, protože doufáte, že ten bude lepší. Nebude. Je to všechno stejné od začátku až do konce, a to včetně problémů a omezení.

Nakonec vám tedy zbude hra, kterou si lze dobře představit jako středověký mučící nástroj.

● Fred Clayton

## VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

● GRAFIKA 7  
Docela plynulá a s hezkými texturami.

● HRATELNOST 3  
Osciluje mezi nudou a zoufalým vztekem.

● ŽIVOTNOST 3  
Jepičí.

**CELKOVĚ**  
Bohužel tenhle poslední Hugo je stále stejně hrozná nuda.

**3**



TOP TIP

→  
Blízké setkání  
Jak jsme už napsali, od gaunerů se držte stranou. Ne, to myslíme bez šarže. Ještě lépe ale držte se stranou od celé hry.





# PLAYTEST

Recenze her za snížené ceny!

# Výhodná koupě

Levné... skoro zadarmo. Přehled nejlepších ze zlevněných titulů!

## DESTRUCTION DERBY RAW

**FAKTA** DATUM VYDÁNÍ ÚNOR • CENA 799 Kč • VYDAVATEL SONY



První dvě hry řady *Destruction Derby* nabízejí spoustu zábavy, ovšem teprve *Raw* do toho jde naplno - tady stojíte pevně na čtyřech kolech a celé je to jen o benzinu a výfukových zplodinách. Skutečně nářez.

Je zde 31 okruhů, 24 bouráků a taky pořádně rozmanitý děj - *Destruction Derby Raw* (PSM28, 8/10) dovádí ničení aut do dosud netušených výšin. Přesněji řečeno nedosažitelných, pokud zrovna nejste psychopat.

Základní myšlenkou hry - jak už jste možná vytušili z jejího titulu - je odepisovat auta lidí kolem sebe, aniž by vám oheň zachvátil vlastní bourák. Abyste to mohli dělat co nejeřefektivněji, vstupujete do sezónního režimu, kde nejde ani tak o to, kdo v závodě vyhraje, ale kdo udělá efektnější karambol. Podle konečného umístění a rozbitých aut dostanete ohodnocení, které vám otevírá cestu k dalším kárám a okruhům, ovšem samozřejmě musíte počítat s tím, že čím dál se dostanete, tím to bude těžší. Čekají vás tu taky "mísivité" arény, které budou jistě dobře známé příznivcům prvních dvou dílů. Jakmile se do některé takové dostanete, jde už jenom o to různými způsoby

**Ptáček?** No tohle auto zrovna létat neumí.



soby to šít do ostatních a přitom doufat, že zůstanete jako poslední pojízdné auto. Tento starý nápad dostal ve hře ještě novou příchut, a to tím, že celá tahle věc byla situována na vršek mrakodrapu, takže nebohé soupeře nemusíte drtit jen svým autákem, nýbrž je i shazovat dolů, do hlubin velkoměsta. Nepřijdete ani o režim pro čtyři hráče umožňující naprosté automobilové šílenství ve velkém, byť vizuálně malém měřítku.

Ovládání je dosti ošemetné, ale ne že by to tak moc vadilo - vždyť rozsekat ostatní na hadry je taková sranda. ● RK

### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

● GRAFIKA 7  
Do aut se nádherně bourá.

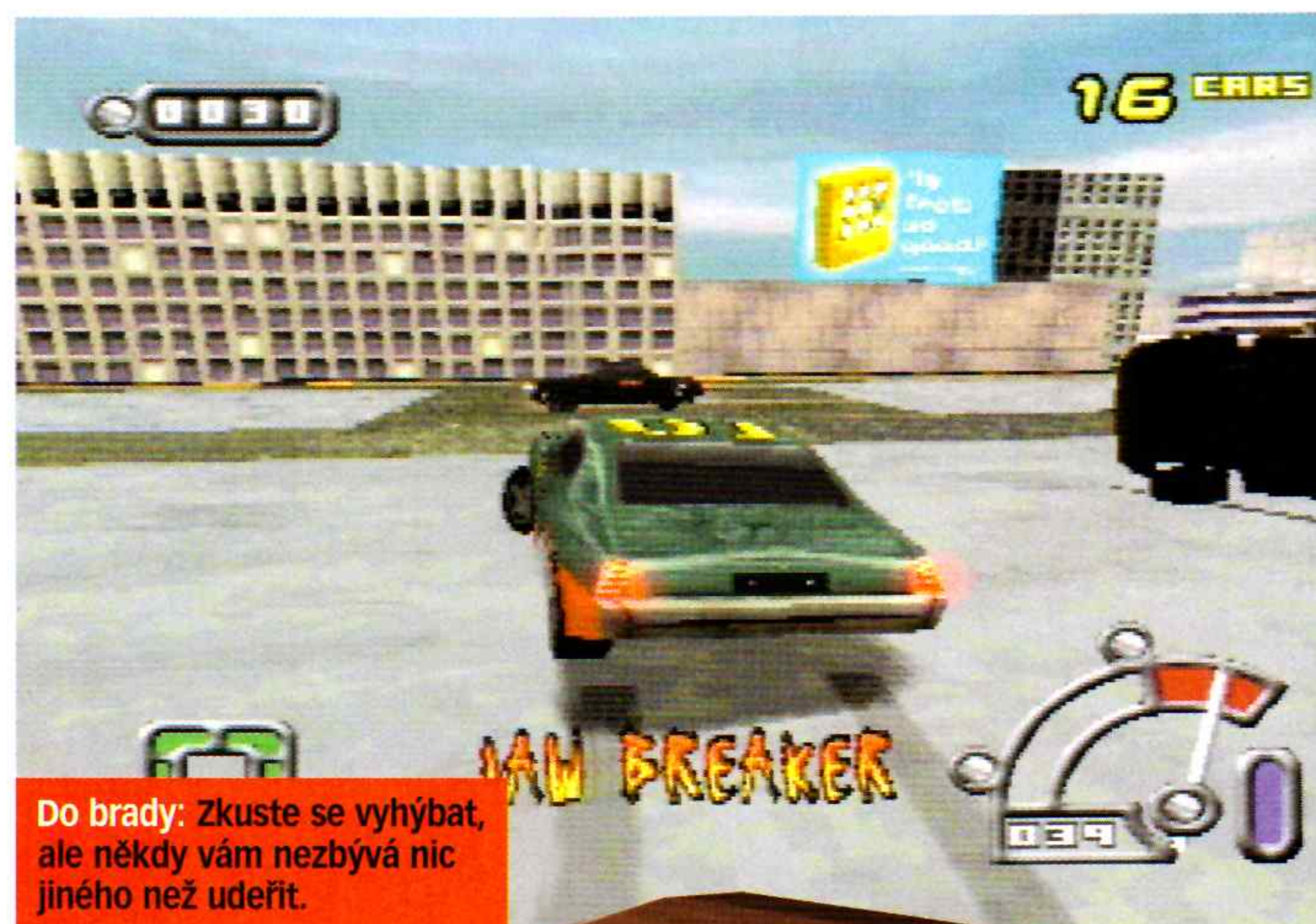
● HRATELNOST 8  
Naprostě primitivní, ale ohromná sranda.

● ŽIVOTNOST 8  
Vydrží na celá léta.

**CELKOVĚ**  
Není to sice nejlepší díl celé řady (tím je DD2), ale dokáže zaujmout.



**Namlácený předek:** Přední kapota to schytala podruhé a už to neunesla.



**Do brady:** Zkuste se vyhýbat, ale někdy vám nezbyvá nic jiného než udeřit.







Zase na prkně: Čtvrtá a poslední verze Coolboarders stále na PlayStation nenašla rivala.



Klouže to: Sníh ustoupil ledu.



# COOLBOARDERS 4

FAKTA DATUM VYDÁNÍ ÚNOR ● CENA 799 Kč ● VYDAVATEL SONY



**Myslíte si,** že může být na světě něco víc vzrušujícího než spouštění se ze svahu na kusu placatého prkna, s větrem šlehajícím vám o tvář? Asi ne, ale dost se

takovému pocitu můžete přiblížit, pokud si koupíte Dual Shock, PlayStation a do vyhrátého obýváku si pozvete pár kámošů. Když přijde na snowboardové hry na nejoblíbenější konzoli na světě, pak se absolutně nic nemůže vyrovnat řadě Coolboarders.

Její čtvrtá, zatím poslední verze vám poskytne možnost vyzkoušet si hned pět disciplín, v nichž musíte dokázat své snowboardové schopnosti. Sjezd (na svahu plném překážek musíte předjet další tři typky) a CBX (totéž s brankami) jsou závodní disciplíny, zatímco ty další - volný styl na svahu, skoky a U-rampa - jsou šílenosti točící se kolem triků. A všechny je dohromady elegantně spojuje vydařený turnajový režim, který dokonale otestuje všechny aspekty vašeho sněžného umění.

**„Vzrušení z jízdy ze svahu na kusu placatého prkna.“**

Zda hra nabízí nějaké skutečné zlepšení oproti těm předchozím titulům, to je dost sporné, ovšem pokud zrovna žádný z nich nevlastníte, vlastně vám to ani nemusí vadit. Jasně, rozdíly v hratelnosti jsou u těchto děl minimální, ovšem Coolboarders 4 má z celé řady nejlepší grafiku, více tratí, snowboardů (34) i závodníků (16), a tak je o fous nejlepší. A pokud hru dosud nemáte, můžete se na vlastní oči na příštím demo disku přesvědčit, o co přicházíte. ● RK

## VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

● GRAFIKA 7  
S ohledem na věk vypadá docela hezky.

● HRATELNOST 7  
Jednoduchá, ale nikoli bez rozmanitosti.

● ŽIVOTNOST 8  
Závody vás skutečně dostanou.

**CELKOVĚ**  
Za tu cenu úžasná hra,  
nejlepší snowboarding  
na PS1.

**8**  
10



**Ve vzduchu:** Jako u jiných extrémních sportů, i tady budete muset zvládnout umění stylového létání.





# PLAYTEST

Recenze her za snížené ceny!



## THE EMPEROR'S NEW GROOVE

**FAKTA** DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 799 Kč ● VYDAVATEL SONY



Zlá čarodějka zaklela císaře do lamy a on chce zpět své staré tělo. Naneštěstí pro něj si jako cestu ke spáse zvolil naprosto průměrnou plošinovku. Smůla!

*The Emperor's New Groove* je samozřejmě inspirován úžasně legrační disneyovkou (u nás pod názvem *Není král jako král*), hra je ale bohužel jen průměrná a z větší části naprosto neoriginální.

Čeká vás v ní spousta pohybu po plošinách, sbírání věcí a taky roztomilé závodní hry, ale nic, co byste neviděli už někdy předtím.

Na druhou stranu nutno dodat, že je hra po technické stránce solidní a všechny tyto rysy jsou dobře provedené. Pokud vás berou plošinovky, je dost dobře možné, že právě tato vám sedne jak ulitá. ● AB

### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

**CELKOVĚ**  
Dobrá grafika, smysl pro humor, ale nepříliš originální.



Bacha! Varování - nikdy si na útesu nezakrývejte výhled.

## AREA 51

**FAKTA** DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA CCA 599 Kč ● VYDAVATEL MIDWAY



**Nekomplikovaná** a celkem bezduchá hra pro světelnou pistolí. V *Area 51* čelíte hordě mimozemšťanů, která infiltrovala americkou základnu a zmocnila se nejpřísněji střeženého tajemství. Které že to je? Ne, jste na omylu, to, že pan Bush neumí počítat pozpátku, to není.

Výchozí premisa je tedy celkem jednoduchá - oddělat všechno, co se před vámi pohne. A třeba zlikvidovat i všechno to, co zůstane stát v klidu. Bohužel, stejně jako v *Time Crisis* či jiných hrách

podobného žánru tu nezbývá příliš času na prozkoumávání, jelikož veškerý pohyb ve hře je předem určen. Úspěšné vyčištění nějakého levelu je tak v spíše otázkou toho, zda si dokážete zapamatovat, na jakých místech vyskakují bestie a v jakém pořadí byste na ně měli zaútočit.

Navzdory zmíněným omezením je likvidování mimozemských gaunerů věcí náramně uspokojující, zvláště pokud za sebou máte náročný den. Anebo pokud pracujete s dětmi či zvířaty... anebo pokud patříte k těm lidem, kteří utrývají hmyzu křídla a dívají se, jak pozvolna umírá. ● NE

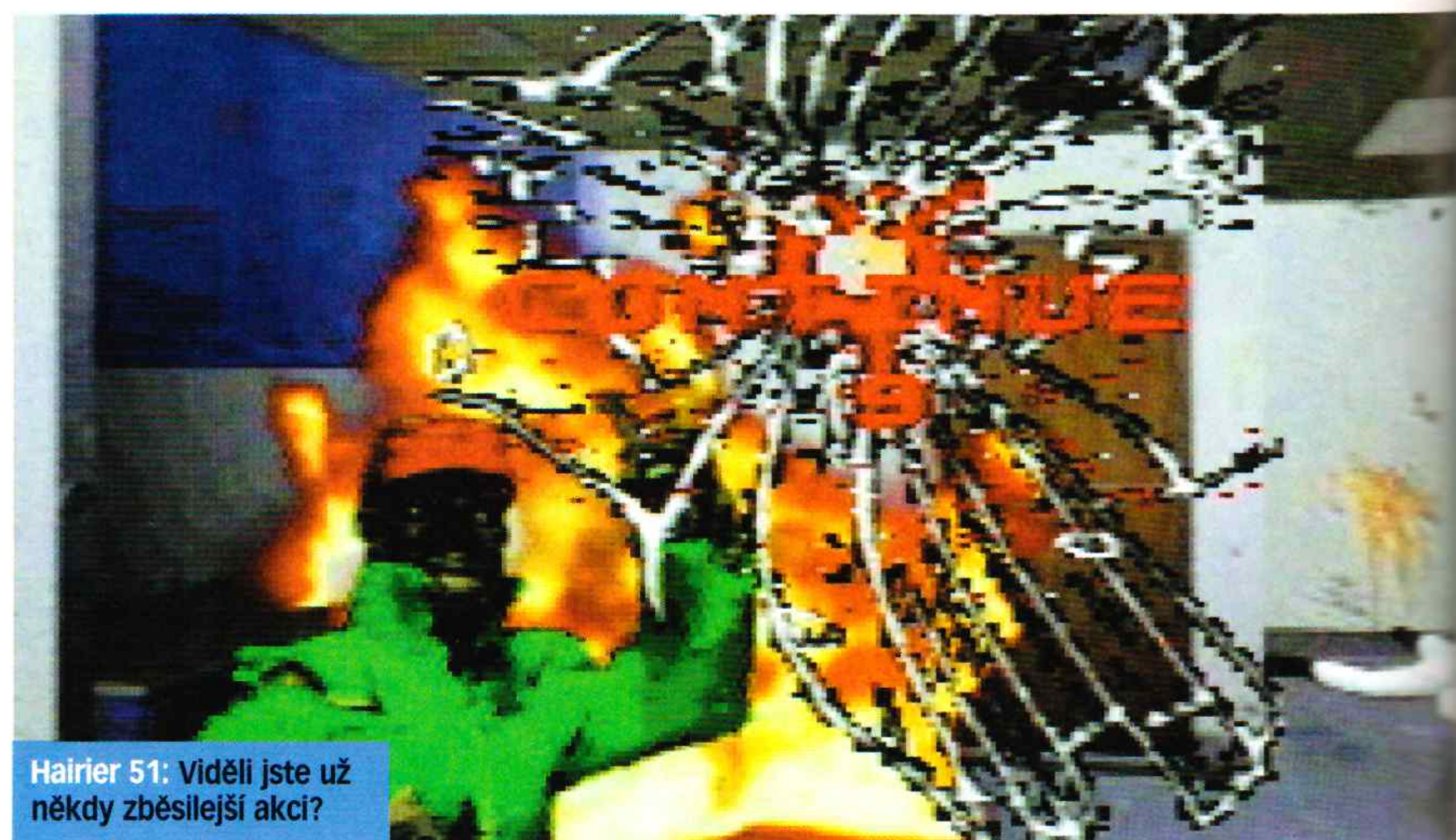
### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

**CELKOVĚ**  
Na *Time Crisis* sice nemá, ale i tak je to obstojná střelečka.



Splašené prskavky: Vánoční besídka.



Hairier 51: Viděli jste už někdy zběsilejší akci?



Nákladákem do pekla: Erupce megaexploze.



Pomoc! Tyhle bestie vám natrhnou prdel!



# CHASE THE EXPRESS

**FAKTA** DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA 799 Kč ● VYDAVATEL SONY



**Je to zajímavé,** ale u filmů zabírá, když děj thrilleru situujete do jedoucího vlaku - všichni jsou tam totiž zavřeni v malém prostoru, což logicky vede ke zvýšení napětí (vzpomeňte si třeba na *Vraždu v Orient Expressu*). U her je tomu úplně jinak - nápad na děj odehrávající se ve vlaku končí většinou na prostou katastrofou. Nebo alespoň takový je náš dojem poté, co jsme hráli tuhle blbost, jež si rouhačsky činila nároky na to konkurovat skvostu jménem *Metal Gear Solid*.

V podstatě jde o to, že jsou kvůli nedostatku místa všechny přestřelky v téhle hře poměrně přímočarou záležitostí. Trochu připomínají komediální scénky, v nichž se při soubojích soupeři před sebou navzájem skrývají za sudy, které jsou od sebe ani ne metr.

Postupem času se však hra nejenže nelepší, ona se dokonce ještě horší. Většinu času strávíte pobíháním po vlaku - musíte pro nějakou věc do vagonu 5, abyste mohli odemknout něco ve vago-

nu 15, a vzápětí zjišťujete, že to, co jste právě našli, je třeba dát dohromady s něčím úplně jiným, co se zas nachází ve vagonu 1. Už jste si udělali obrázek, co vás v téhle hře čeká?

Bohužel ani tím problémy nekončí, neboť dalším výrazným handicapem *Chase The Express* jsou neuvěřitelně špatné a nepohyblivé úhly pohledu kamery - souboje jsou tudíž tragickou záležitostí, protože váš soupeř je po většinu času mimo obrazovku (ale i odtud vás zdatně trefí do břicha). Myslím, že nemůžu pokračovat, abyste pochopili, že se nám hra příliš nelíbila. ● RK

**VERDIKT**

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

**CELKOVĚ**

Ještě méně zábavné, než cestovat rychlíkem do Ost-ravy - a to i když jede včas.

**4**



Horská panika: Do toho kopce narazíte!

# SWING

**FAKTA** DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ● CENA CCA 600 Kč ● VYDAVATEL ACCLAIM



**Možná někdy míváte dojem,** že vás logické hry nemožnou absolutně ničím překvapí. To jste ovšem na velkém omylu, protože třeba *Swing* rozhodně nabízí nový pohled na některé staré principy tohoto typu her.

Hra původně vyšla v dubnu roku 2000 (*PSM13* 6/10) a dokonale otestuje i schopnosti ostřílených veteránů, přičemž je skoro jisté, že některé z nich dokonce i zlomí. Chcete-li dojít až na konec hry, musíte dát dohromady lajnu barevných koulí a ty vyvá-

žit na tlakově citlivých plošinkách podle jejich váhy, kterou mají na sobě vyznačenou.

A to ještě není všechno. Jelikož jednotlivé plošinky jsou spojeny jedna s druhou na principu dětských houpaček, stačí, když jednu převážíte, a ta vám hned vystřelí kouli na druhou a úplně zlikviduje váš promyšlený plán. To pak máte chuť umřít - je to skutečně hodně těžké a slabší povahy to často vzdají hned po prvním pokusu. Vlastně lze říct, že to je takový hlavolam pro ty nejskalnější příznivce žánru, což zní jako docela dobré doporučení, ne? A co víc, v dnešním předraženém světě dostanete tuhle hru se slevou. Bylo by trestuhodné to alespoň nezkusit. ● LH

**VERDIKT**

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

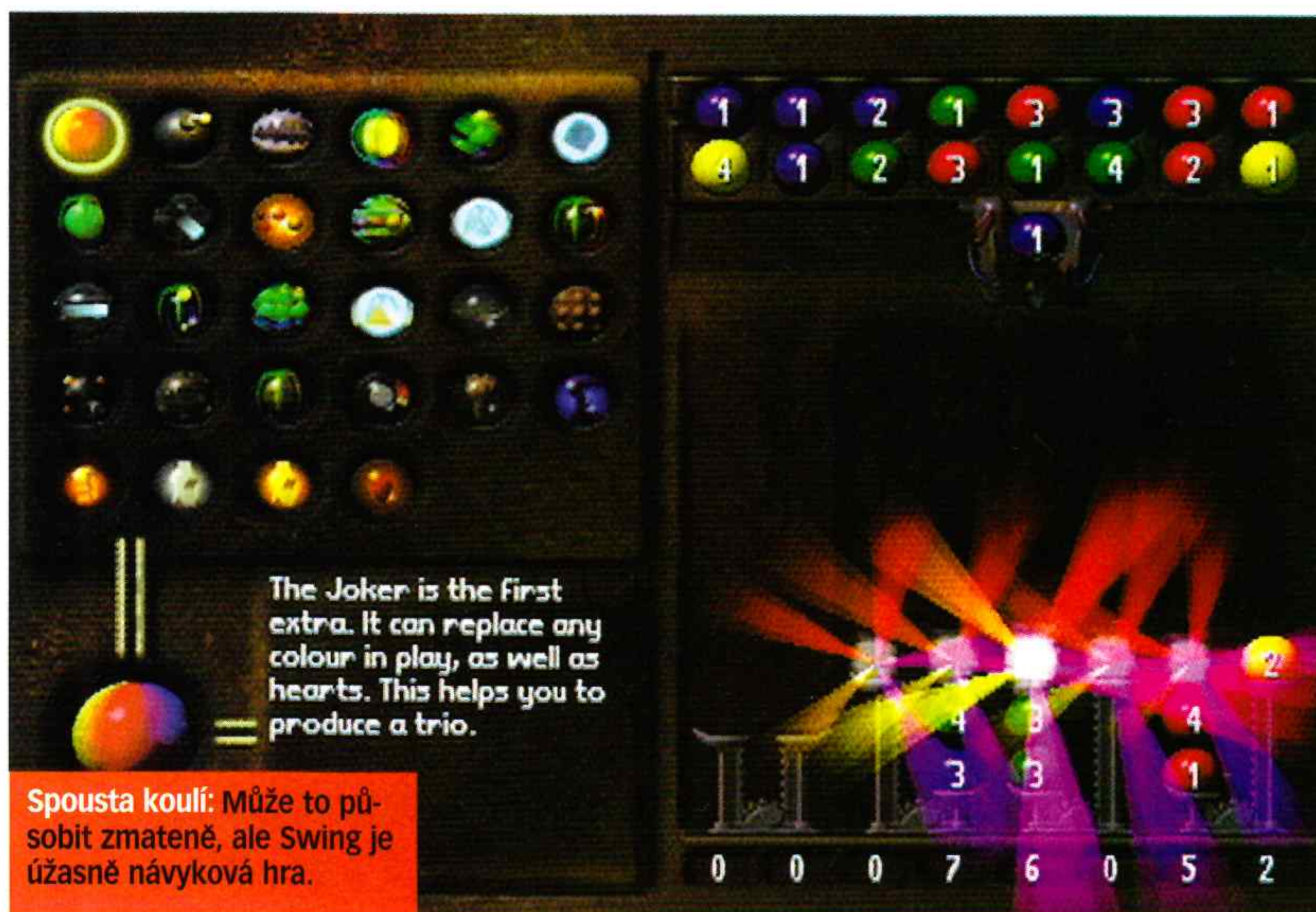
**CELKOVĚ**

Je to tak těžké, že vám z toho může prasknout hlava. Ale návykové to je, to zas jo.

**6**



Míčová hra: Začátek. Ale vede si dobře.



Spousta koulí: Může to působit zmateně, ale Swing je úžasné návyková hra.





# The Best of...

PO NĚJAKÉM ČASE OPĚT ZVEŘEJŇUJEME NÁŠ REDAKČNÍ ŽEBŘÍČEK NEJLEPŠÍCH HER NA PLAYSTATION. NESOUHLASÍTE? POŠLETE NÁM SVŮJ!

## PlayStation Top 5 Střílečky

Toužíte-li po velkých puškách, laserových dělech a strašlivých masakrech, pak jste tu správně.

### 1 Quake II



Fantastický nářez v první osobě, kde máte za úkol projít nepřátelskou planetou plnou krvelačných mimozemšťanů a strašlivých futuristických zbraní. Omračující grafika, výbušná hratelnost a nádherný režim pro čtyři hráče, navíc možnost „lovte a zabíjejte kámoše“ znamená nekonečnou životnost.

● VYDAVATEL ACTIVISION ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO PSM20 ● DEMO PSM20

**CHEATOVÁ RADA** Cheaty pro více hráčů: dohrajte režim pro jednoho hráče, i v režimu pro více hráčů se vám otevrou extra možnosti a cheaty.

### 2 Alien Resurrection



Smrt kyselinou číhá v téhle ponuré a klaustrofobní hře za každým rohem. Okouzlivý horor kombinuje prvky adventury a bojovky s úchvatným výsledkem. Hra je to tvrdá jak žula, ale za tu námahu jistě stojí. Dokonale si vás podmaní.

● VYDAVATEL FOX/EA ● SKÓRE 8/10 ● ČÍSLO PSM30 ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Pro přístup k cheatovému menu jděte do „options“ a stiskněte: ⊙, ←, →, ⊙ ↑, ⊙.

### 4 Colony Wars: Vengeance



Pokud vás lákají lety kosmickou lodí a bojové mise, pak jste u téhle skvostné kosmické střílečky na správné adrese. Úchvatná kosmická grafika, úžasné souboje a bohatá rozmanitost znamená strhující, leč též náročné hraní.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM09 ● DEMO PSM10

**CHEATOVÁ RADA** Pro získání všech lodí: na obrazovce s heslem zadejte jako heslo „Thunderchild“.

### 3 Time Crisis



Pořádně nabijte zbraň a zásobujte se municí, protože tohle je nejnávykavější střílečkový festival na PlayStation - ve velkém arkádovém stylu. Budete potřebovat oko orla a rychlou ruku, jinak tu bandu ničemů, kteří unesli dceru vašeho prezidenta, nedostanete.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 8/10 ● ČÍSLO NE ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Snadný režim: na obrazovce pro vybírání režimu střílejte mimo obrazovku a začnete s pěti životy.

### 5 Medal Of Honour



Hrajete v roli tajného agenta Spojenců a právě jste se ocitli za nepřátelskou linií v nacistickém Německu. Mise plné dobové atmosféry jsou velmi rozmanité - od sabotáží ponorek až po tankové bitvy. Skvělé v každém ohledu.

● VYDAVATEL ELECTRONIC ARTS ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM22 ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Sebevražedný režim: stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙ a pak rychle ⊙.

## PlayStation Top 5 Sporty

Teď jsou na řadě sportovní legendy - a skutečně, žádného sportovního zelenáče mezi těmito šampiony nenajdete.

### 1 ISS Pro Evolution 2



ISS je nejlepší fotbalovou hrou všech dob - na jakékoli konzoli - a pokud tento sport milujete, pak to pro vás bude i nepochybně jedna z nejlepších her vůbec. ISS je neuvěřitelně realistická, totálně návyková a nestane se vám, že byste stejný gól stříleli dvakrát. Prostě blíž fotbalu už to ani být nemůže.

● VYDAVATEL KONAMI ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO PSM36 ● DEMO PŘÍŠTĚ

**CHEATOVÁ RADA** Bonus cup: když vyhrajete pohár i ligu, otevře se vám bonusový pohár.

### 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



Brilantní Tony Hawk's nemá v žánru pouličních sportů konkurenci. Téměř nekonečná rozmanitost triků, chytře navržené tratě a náročný, byť vděčný kariérní režim, to vše zaštitované výtečnou animací a neodolatelnou hratelností. To si přímo říká o hraní.

● VYDAVATEL ACTIVISION ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM31 ● DEMO PSM28

**CHEATOVÁ RADA** Tlustý skater: hru pauzněte, podržte ⊙ a pak stiskněte ⊙ x4, ←, ⊙ x4, ←, ⊙ x4, ←. Chcete-li ještě tlustšího, opakujte.

### 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis



Smash Court vám servíruje spíše než tupý sport osvěžující zábavu inspirující se v jednom sportu. Za jednoduchou retro grafikou se schovává arkádová hra, která je nezbedná, pošetilá a nestoudná - zároveň však i zatraceně dobrá, obzvláště v režimu pro čtyři. Eso!

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 8/10 ● ČÍSLO PSM15 ● DEMO PSM17

**CHEATOVÁ RADA** Všechny závěrečné sekvence: když se v hlavním menu objeví „Press Start“, stiskněte: ↑ x4, ↓ x4, ← x4 a → x4.

### 3 Everybody's Golf 2



Tohle je odlehčený, lehkomyšlný, arkádový golf pro jednoho až čtyři hráče, kteří naštěstí nemusí být navlečeni v těch strašlivých světících. Komiksové postavičky zajišťují žoviální atmosféru, ovšem hra zůstává věrna sportu, aniž by byla banální. Skvělé.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM27 ● DEMO PSM27

**CHEATOVÁ RADA** Na odemknutí všeho: jako jméno zadejte 2GE.

### 5 LMA Manager 2002



Jedinečný simulátor fotbalového trenéra. Zvolte sestavu vítězů, naordnujte jim správnou taktiku a za odměnu jim třeba vylepšete smlouvu. Parádní záležitost pro fotbalové fajnšmekry, co se nezajímají jen o penaltový rozstřel, ale i o taktickou stránku fotbalu.

● VYDAVATEL CODEMASTERS ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM44 ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Zadejte jako jméno MONEY TREE. Získáte moře peněz!



**S těmito hyperrealistickými závodními hrami si pěkně ošoupete gumy (a prsty).**

**CHEATOVÁ RADA** Píle a praxe, to jsou jediné věci, které z vás tady učiní závodní eso.

**CHEATOVÁ RADA:** Nitro-turbo: jako přístupový kód zadejte GLYCERINE, poté ve hře stiskněte **9**.

**CHEATOVÁ RADA** Není.

**CHEATOVÁ RADA** Ohnivé koule: vložte jméno řidiče GREATBALLSOFA a dostanete se k cheatům. Ohnivé koule (arkádový režim): vložte HANDBRAKE

**CHEATOVÁ RADA** Odemkněte vše: u „Game Progression“ stiskněte **(L1, R1), ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, (X), (X), [Start]** a poté **(X)** na každé políčko.

**Šílené honičky, dunivé karamboly  
a pistole, tím se vyznačují tyto krásky.**

**CHEATOVÁ RADA** Nepokořitelné auto: v cheatovém menu zadejte **L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1**.

**CHEATOVÉ RADY** Jak získat 99 životů: jako jméno řidiče zadejte SATANLIVES.

**CHEATOVÁ RADA:** Zatím žádná, ale budeme vás informovat.

**CHEATOVÁ RADA:** Pro přístup k cheatovému režimu: napište I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW - tak zní heslo.

**CHEATOVÁ RADA** Pro přístup ke všem tratím ve hře: jako jméno hráče vložte „WIZPIG“.

**Zdroj:** „Fraktury jsou náš džob“, organizace zajišťující péči o skateboardisty.

# PlayStationové Oscary



Cenu za nejtěžší  
dělostřeleckou palbu  
získává.... **Panzer Front**

„Ja! Danke PSM,“ prohlásil poručík Schmidt  
krátce předtím, než najel na minu. Oops!







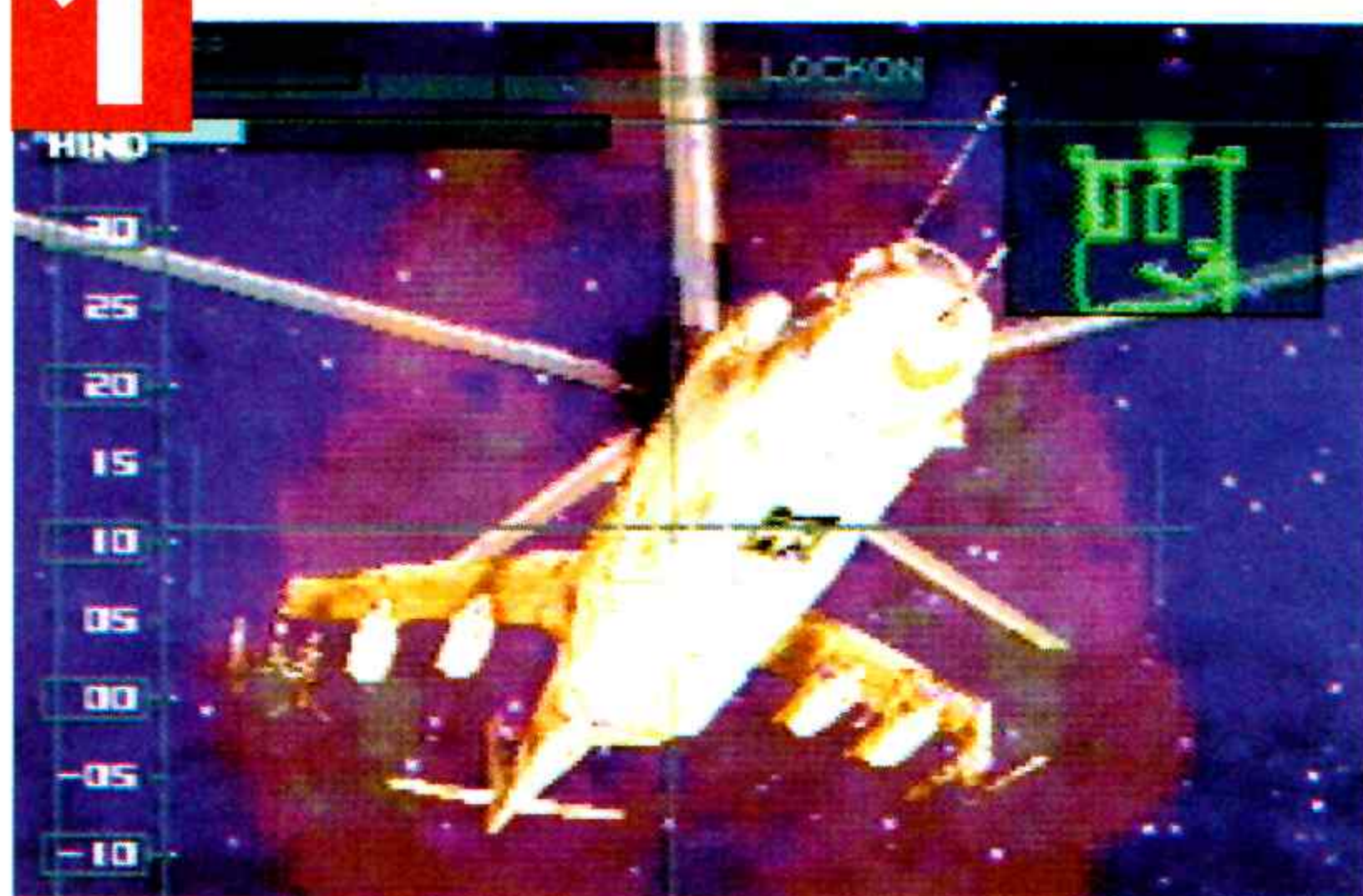
# THE BEST OF

## To nejlepší z PlayStation

### PlayStation Top 5 Akční adventury

Zbraně, pomůcky, vypínače, puzzle a lotři. Co víc si přát?

#### 1 Metal Gear Solid



Příslušník jednotky rychlého nasazení, Solid Snake, je majestátní postavou dokonalé adventury, ve které jsou nenápadnost a lest stejně důležité jako hbitý prst na spoušti. Hra je nabitá zbraněmi, hi-tech věcmi, okořeněná humorem a obsahuje nejlepší grafiku, kterou na PlayStation uvidíte. Pokud vlastníte PlayStation, pak prostě musíte mít i tuto hru.

● VYDAVATEL KONAMI ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO PSM11 ● DEMO PSM12 A 39

**CHEATOVÁ RADA** Nekonečná munice: dohrajte hru, aniž byste zemřeli, a dostanete neomezenou munici.

#### 2 Tomb Raider



Lařino první dobrodružství udělalo na hráče obrovský dojem kombinací archeologických průzkumů a drsných soubojů. Od soubojů s dinosaury ve ztracených údolích až po řešení puzzlů v obrovských chrámech - tahle nádherná hra má pro hráče vždy nějaké překvapení.

● VYDAVATEL EIDOS ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO NE ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Maximum zbraní: v inventáři vložte **11**, **A**, **12**, **12**, **12**, **12**, **12**, **12**, **12**, **12**, **12**.

#### 4 Silent Hill



Naprostě děsivý horor, v němž odkrýváte strašlivé satanistické spiknutí v americkém městě Smalltown. Strach nahánějící obrazy, strašidelný soundtrack a mučivý příběh - za chvíli se zkrátka budete krčit pod postelí. Klaustrofobní bez sebemenší úlevy.

● VYDAVATEL KONAMI ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO PSM17 ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Extra možnosti: v inventáři jděte do options a stiskněte **11**, **12**, **11**, **12**.

#### 3 Resident Evil 2



Druhé pokračování zombiemi zamořeného survival hororu je v celé řadě *Resi* úplně nejlepší. Munice máte vždy příliš málo a hordy mrtvoláků nikterak ne skrývají svou touhu pochutnat si na vašem hrdle. Strašlivé, leč ve všech ohledech výjimečné.

● VYDAVATEL VIRGIN ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM01 ● DEMO PSM02

**CHEATOVÁ RADA** Rezerva síly: stiskněte **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**.

#### 5 Syphon Filter 3



Kombinace akce plné detonací, chytrého skrývání a úžasných filmových efektů činí z této hry elegantní a okamžitě hratelnou adventuru. Celá trilogie je výtečná, ale třetí díl nás fakt dostal. Musíte zkusit!

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM45 ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Zatím nejsou, ale v minulém čísle jste mohli nalézt kompletní návod a tipy!

### PlayStation Top 5 Plošinovky

Hopsejte, skákejte a přeskakujte s těmito uhozenými komiksovými postavkami - ty si prostě zamilujete.

#### 1 Ape Escape



Tento podařený mix nadupané akce a jednoduchých, leč účinných puzzlů vás pěkně prožene - musíte honit zlomyslné opice, k čemuž ovšem máte na pomoc spoustu moderního vybavení. Jen málo her se této vyrovná v designu levelů a vnější eleganci, navíc vás zde čeká plných 17 minisvětů. *Ape Escape* vás bude bavit do konce věků.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM16 ● DEMO PSM16

**CHEATOVÁ RADA** Více explozivních kulek: během hry paузnujte a stiskněte **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**.

#### 2 Abe's Exoddus



Nádherně detailní hra se strašidelným pozadím a rozkošnou rozmanitou hratelností je nejlepší 2D plošinovkou na PlayStation. Už jen to, že jednou z Abeho speciálních útočných fint je uprnutí, svědčí o tom, že stojí za to si tuhle hru koupit.

● VYDAVATEL INFOGRAMES ● SKÓRE 8/10 ● ČÍSLO PSM09 ● DEMO PSM09 A 40

**CHEATOVÁ RADA** Nezranitelný Abe: Podržte **11** v hlavním menu, poté stiskněte **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**.

#### 4 Spyro 2 Gateway to Glimmer



Spyro, nejroztomilejší ze všech playstationových postavek, je fialový pyroman, který běhá, létá, skáče a chrlí oheň v řadě free-roamingových 3D světech. Sběrání orbů, drahokamů a dokončování úkolů nikdy nebylo tak vděčné.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO PSM21 ● DEMO PSM21

**CHEATOVÁ RADA** Plochy Spyro: stiskněte pauzu a poté **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**.

#### 3 Spider-Man 2



Všemi oblíbený pavoučí muž se opět vrátil na scénu, aby zde zažil další komiksově dobrodružství. Hra má hutný a zběsilý děj a čeká vás úplně nová partička kriminálních, jimž je třeba vyprážit kožich. Hra je stejně dobrá jako první díl, tj. naprostě zázračná.

● VYDAVATEL ACTIVISION ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM43 ● DEMO PSM45

**CHEATOVÁ RADA** Všechny kostýmy: v cheatovém menu napište WASHMCHN.

#### 5 Crash Bandicoot 3



Roztomilá a rozsáhlá plošinovka se úžasně hraje a má speciálně vybalancovanou křivku náročnosti. Levely obsahují spoustu skákání, narážení a otáčení, ale jsou tu i letadla, potápění a motorky. Crashova nejlepší chvíle.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM09 ● DEMO PSM11

**CHEATOVÁ RADA** Instantní Uka Uka: v průběhu hry stiskněte **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**, **11**, **12**.

### Top 5 Strategie

#### 1 WARZONE 2001



#### 2 PANZER FRONT

● VYDAVATEL JVC ● SKÓRE 9/10

#### 3 CIVILIZATION 2

● VYDAVATEL ACTIVISION ● SKÓRE 9/10

#### 4 SYNDICATE WARS

● VYDAVATEL EA ● SKÓRE 9/10

#### 5 C&C: RED ALERT

● VYDAVATEL EA ● SKÓRE 9/10

### HRÝ, KTERÉ PROSLAVILY PlayStation



#### CRASH BANDICOOT (1997)

Každá konzole potřebuje svého hrdinu v plošinovkách. A Crash je šampion na PlayStation. Řekněte, zapomenete na toho vakojezevce někdy?

### Speciální efekty, KTERÉ CHCEME VE HRÁCH



#### SURFOVÁNÍ A VÁLKA

APOCALYPSE NOW Robert Duval trvá na tom, že jeho vojáci vyskočí z helikoptér do řeky, kde si zasurfují. Dokonalá kombinace bojovky a extrémních sportů.



## PlayStation Top 5 Bojovky

Chcete z někoho rychle vymlátit duši?  
Pak sáhněte sem.

### 1 Tekken 3



**Bezpochyby jasný mistr bojovek.** Třetí díl namcovské řady má osm různých herních režimů a spoustu postav obdařených šílenými smrtícími chvaty. Co se týče rozmanitosti a drsnosti, snad nic se této hře nevyrovná, a stejně tak ne v přímé agresivitě.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO PSM06 ● DEMO PSM06 A 18

**CHEATOVÁ RADA** Tekken Ball: dohrajte arkádový režim se všemi deseti hlavními bojovníky a otevře se vám minihra v podobě plážového volejbalu.

### 2 WWF Smackdown 2



Opovázíte se vlézt do ringu proti těm rampám navlečeným do elastáků? Tady se skáče po hlavách, vyskakuje ze žebříků, protivníci se zesměšňují - prostě tu najdete úplně všechno. Hra neobyčejné síly a skýtající velké potěšení.

● VYDAVATEL THQ ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM33 ● DEMO PSM39 (Smackd. 1)

**CHEATOVÁ RADA:** Změna zbraní (hardcore match): stoupněte si mimo ring a držte zbraň. Pak stiskněte D-pad a postupujte k ringu, zároveň držte **△**.

### 4 Soulblade



Namco to opět skvěle trefilo - tohle je fakt úžasná sekačka. Bití pěstmi, to se zde nenosí, zatímco sekání meči, to se nosí nejvíc. Ocel sluší každému. Je to náročnější bojové umění než ten zbytek, ale za zkoušku to jistě stojí.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO NE ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA:** Hrajte jako Soul Edge: hrajte dvacet hodin v kuse, aniž byste PlayStation vypnuli. Áááá!

### 3 Tekken 2



Graficky horší než Tekken 3, ovšem zase bezprostřednější a bezvadně se hraje. Tekken 2 zůstává prvotřídní bojovkou i léta po svém prvním vydání. Nádherné postavy, šílený příběh a hratelnost, že by se dala krájet a možná ještě víc.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 10/10 ● ČÍSLO NE ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA:** Velká hlava: najdete všechny skryté postavy a pak začnete znovu, přičemž do začátku souboje držte **△**.

### 5 Street Fighter Alpha 3



Nejlepší z legendární řady Street Fighter. V tomto puristickém titulu není místa pro náhodné mačkání kláves - hratelnost je dokonalost sama a vy cestujete světem, po kterém vyhledáváte namakané soupeře.

● VYDAVATEL VIRGIN ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM13 ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA:** Starý styl Chun-Li: držte pět sekund **△**, pak stiskněte **△** a vyberte Chun-Li.

## PlayStation Top 5 Party

Pokud máte rádi party s rozjařenou atmosférou, pak nám dovolte doporučit jeden z těchto titulů.

### 1 Micro Machines V3



**Dokonalá zábava pro jakoukoliv společenskou sešlost.** Tyto závody s malými autíčky mezi hračkami a zařízením domácnosti od stolu do koupelny jsou originální, roztomilé, hříbí barvami a - a to je nejvýznamnější - nabízejí obrovskou zábavu, při které se nejednou zasmějete.

● VYDAVATEL CODEMASTERS ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO NE ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Velká rána: pauzněte hru a stiskněte **△**, **→**, **→**, **↓**, **↑**, **↓**, **←**, **↓**.

### 2 Crash Team Racing



Skvělé komiksové motokáry, jejichž bezchybná, elegantní a svůdná hratelnost udělá dojem na úplně každého, bez ohledu na věk či pohlaví. Je zde úžasná rozmanitost okruhů a spousta roztomilých postaviček z Crashova světa. Extáze pro více hráčů.

● VYDAVATEL SONY ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM22 ● DEMO PSM22

**CHEATOVÁ RADA** Neviditelnost: stiskněte **↑** x2, **↓**, **→** x2, **↑**.

### 4 Bust-A-Move 2



Nakopněte židli, překousněte kabel od ovladače, tančete na stole - nic není tak vzrušující jako tenhle puzzler, kde k sobě dáváte kuličky stejné barvy. Ale dávejte bacha, třeba se tak rozparádíte, že už spolu s kámoši nikdy nepromluvíte.

● VYDAVATEL ACCLAIM ● SKÓRE 8/10 ● ČÍSLO PSM10 ● DEMO NE

**CHEATOVÁ RADA** Výběr postav: Vyberte „puzzle game“, poté na mapě stiskněte **←**, **←**, **↑**, **↓**, pak stiskněte současně **△**, **△**, **△**, **△**.

### 3 Worms Armageddon



Jedna z neoriginálnějších a nejnavykovějších her pro více hráčů s jednoduchým intuitivním ovládáním a roztomilou vizuální stránkou. Ve Worms si hráči podávají dokola ovladač a jeden druhého zavaluje strašlivými útoky děsivými zbraněmi.

● VYDAVATEL HASBRO ● SKÓRE 8/10 ● ČÍSLO PSM22 ● DEMO PSM23

**CHEATOVÁ RADA:** Neporazitelnost: když získáte v režimu deathmatch ohodnocení Elite, stanete se neporazitelnými.

### 5 Music 2000



Geniální smplovací software umožní všem DJům odstartovat kariéru na svém PlayStation. Džemovací režim pro čtyři hráče vám poskytne četné smyčky, basy, bicí a samplý, takže můžete za chvíli strčit do kapsy i Fatboye. Anebo vytvořit pěknou kakofonii.

● VYDAVATEL CODEMASTERS ● SKÓRE 9/10 ● ČÍSLO PSM24 ● DEMO PSM24

**CHEATOVÁ RADA** Tady se těžko cheatuje. I když nebesa vědí, že jsme se snažili, seť to šlo.

## Top 5 Týmové hry

### 1 ISS PRO EVO II

● VYDAVATEL KONAMI ● SKÓRE 10/10



### 2 WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

● VYDAVATEL ACTIVISION ● SKÓRE 9/10

### 3 SMACKDOWN! 2

● VYDAVATEL THQ ● SKÓRE 9/10

### 4 QUAKE II

● VYDAVATEL ACTIVISION ● SKÓRE 10/10

### 5 ARMY MEN: TEAM ASSAULT

● VYDAVATEL 3DO ● SKÓRE 7/10

## To nejhorší...

Stejně jako existují hry nejlepší, existují bohužel i hry nejhorší. Toto jsou některé z těch nejšpatnějších her, které jsme recenzovali v historii PlayStation Magazínu. Vyhněte se jim.

- 3, 2, 1 Smurf!
- Army Men (celá série)
- Asterix & Obelix: Take On Caesar
- Aztec
- Batman Forever
- California Watersports
- Creatures
- Cyber Tiger

- Dracula: The Resurrection
- European Super League
- Ford Racing
- Formula Nippon
- Hugo
- Junior Sports Football
- K-1 Grand Prix
- Lucky Luke: Western Fever
- Power Rangers

- Q\*Bert
- RC Stunt Copter
- Rugrats In Paris
- South Park
- Surfing H30
- The Mission
- Thunder Tanks
- X-Files

## Chybí něco?

Pokud vám chybí nějaké staré číslo našeho časopisu nebo staré demo, stačí zavolat na telefonní číslo 02/83871640.



**PLAYTEST**

Pohřbíváme špatné hry

# Spravedlnost

**S LUKEM A ŠÍPEM**

## OBŽALOVANÝ



### NÁPRÁVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: *Creatures*

OBVINĚNÍ: SKUTEČNĚ HROZNÁ HRA

**Naše mise: Každý měsíc trestat nejhorší hru za zločiny proti PlayStation. Nastal čas pro nekompromisní spravedlnost.**

### OBŽALOBA



- HORŠÍ NEŽ NÁVŠTĚVA BOTANICKÉ ZAHRADY S BABIČKOU.
- JEDNA Z NEJHORŠÍCH GRAFIK, KTERÉ KDY MŮŽETE VIDĚT.
- NEJPROTIVNĚJŠÍ POSTAVIČKA NA SVĚTĚ.
- I ZADARMO BY HRA BYLA DRAHÁ, NATOŽ ZA TY PENÍZE!

### OBHAJOBA



- CREATURES ZNAMENÁ V PŘEKladU "MY RETARDOVANÍ". SKORO.
- HRA FUNGUJE NA PLAYSTATION I PSONE!

**Vinen!**

CREATURES? PŘÍPRAV SE NA POSLEDNÍ SOUD!







## PlayStation Magazín

### TO NEJLEPŠÍ

#### Nejlepší joypad



#### DUAL SHOCK

Ⓐ CENA 1290 Kč Ⓞ OD SONY  
Ⓟ PSM 9/10

#### Nejlepší displej



#### SONY

Ⓐ CENA NEZNÁMÁ Ⓞ OD SONY  
Ⓟ PSM 10/10

#### Nejlepší zbraň



#### G-CON

Ⓐ CENA 1490 Kč Ⓞ OD NAMCO  
Ⓟ PSM 9/10

#### Nejlepší volant



#### SPEEDSTER 2

Ⓐ CENA 2990 Kč Ⓞ OD SONY  
Ⓟ PSM 9/10

## PLAYSTATION BAZAR

Nejlevnější v Praze  
Velký výběr  
Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28  
Praha 5 - Smíchov  
Tel./Fax: 57 31 38 14

[www.cd-bazar.cz](http://www.cd-bazar.cz)



# Nové Periférie

„Oooh, jaký dobroučkový hardware... mmm... mňam.“



## REAL ARCADE LIGHTGUN

Ⓐ CENA 700 Kč Ⓞ VÝROBCE JOYTECH  
Ⓟ DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI



Takřka autentická zbraň. G-Con to sice není, ale je to jedna z mála konkurenčních pistolí, které stojí za úvahu. Jak si vede?

Toto je zbraň určená pro ty, kteří jsou při páření rádi těžce ozbrojeni. Solidní váha dodává pistoli skutečně arkádového vzezření, ovšem pokud budete hrát rozsáhlé hry typu *Time Crisis*, pak abyste začali chodit do posilovny. Pistole samozřejmě není nic tichého, takže naštvete všechny v doslechu, na druhé straně si při tom ale užijete. Na přesnost si nemůžeme vůbec stěžovat a pedál na nohu dodává hratelnosti zcela nový rozměr. Není to sice zadarmo, ale rozhodně to za ty peníze stojí. ●

#### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

#### CELKOVĚ

Zajímavá pistole - nic pro fyzicky slabší jedince.

**7**  
10

## GAME BOARD

Ⓐ CENA NEZNÁMÁ Ⓞ VÝROBCE PROPLAY  
Ⓟ DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI



Před časem jsme recenzovali prkno od Thrustmasteru, tady je jeho konkurence. Pravda, při páření Tonyho nám moc nepomohlo, ale třeba půjde alespoň použít jako žehličí prkno. Ehm.

Game Board je navržen speciálně pro skateboarding, snowboarding a surfing. Funguje to jednoduše: postavíte se na prkno, balancujete a pomocí malého ručního ovladače provádíte triky. Tlačítka na ručním ovladači jsou bohužel strašně malá a špatně posazená, takže zvládnout například *Hawka* nebo *Coolboarders* je s touthle věcíčkou nemožné. Stejně jako spousta jiných periférií působí i tahle docela solidně, ovšem pokud si ji koupíte, zjistíte, že to byly jen vyhozené peníze a ztráta času. Ale nápad, nápad to byl hezký. ●

#### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

#### CELKOVĚ

Pro zasmání je to dobré, ale na nějaké triky to není ani náhodou.

**3**  
10





# Herní Pomoc

△ CHEATY ○ TIPY × NÁVODY □ ŘEŠENÍ

## Tipy pro špičkové hry

Zabořili jsme pazoury do tučného herního koláče a všechno dobré vyzobali.

### Vaše tipy a rady

#### CRASH TEAM RACING

Milé PSM, koupil jsem si nedávno *Crash Team Racing* (v bazaru, skoro zadara) a napadlo mě, že bych se mohl pokusit najít nějaké cheaty. A tady jsou!

Honza S, e-mail

V hlavním menu stisknete **□** a **□**, načež vložíte následující sekvence.

#### TUČNÁK PENTA

↓ → △ ↓ ← △ ↑

#### RIPPER ROO

→ ○ ○ ↓ ↑ ↓ →

#### N TROPY

↓ ← → ↑ ↓ → →

#### PAPU PAPU

← △ → ↓ → ○ ← ← ↓

#### KOMODO JOE

↓ ○ ← ← △ → ↓

#### PINSTRIPE

← → △ ↓ ↓ ↓



## FINAL FANTASY IX

JAK... PRONIKNOUT AŽ NA DŘEŇ A VYUŽÍT DETAILŮ

Ramuh: Ošklivý bůh bouře a pěkný Ezop.



Vivi: V tom klobouku vypadá záhadně.



U alexandrijské kasy posuňte Vivi směrem k dívkám se švihadlem. Promluvte s nimi a ony vám dovolí se přidat. Až se nad hlavou Vivi objeví symbol, stiskněte **ⓧ**, čímž švihadlo přeskočíte. V závislosti na počtu přeskoků získáváte peníze, vzácné karty a věci:

- 20: 10 Gil
- 50: karta Cactaur
- 100: karta Genji
- 200: karta Alexandrie
- 300: karta Tiger Racket
- 1000: král švihadla (klíčová položka)

### RESETOVÁNÍ VE HŘE

Během hry stiskněte a podržte **□** + **□** + **R1** + **R2** + **SELECT** + **START**.

### ALTERNATIVNÍ KONCE

Stačí, když hru dohrajete do konce, a v inventáři budete mít Zeus Hammer - pak si budete moci prohlédnout i alternativní konce.

### NEOMEZENÉ MP

Ve skupince musíte mít Aramanta a ten musí ovládat skill Chakra. Během bitev nejprve Aramantovo MP dostaňte na co nejvyšší úroveň, pak použijte Chakra. Díky tomu můžete udržet nejvyšší rovinu MP i u dalších postav. Aramant je tak postavou, jež skvěle podporuje vaše čaroděje a bojovníky.

### SNADNÉ AP

Tady se musíte vydat do hor Popo, kde sídlí velcí draci, a toulat se po lesích, dokud nenarazíte na Garudu. Ten vás požádá o Lapis Lazuli. Pokud jste schopni mu jej dát, v bitvě vyhrajete a zadarmo získáte 40 AP. ●

## POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete za námahu i hru zdarma.

Jméno

Adresa

Můj tip je:











# LMA MANAGER 2002

JAK... SE NESTAT PEPOU CHO VanceM

**Nabízíme pár klíčových tipů na nejlepší fotbalový manažer na PlayStation.** Většina tipů ovšem platí i na loňskou verzi, cheaty samozřejmě nikoliv.

● Jak si vybrat ten správný tým, to je první a hodně velký problém. Můžete vsadit na náhodu nebo na nějaký svůj oblíbený klub, ale pro začátečníka je dobré, když si vybere mužstvo, které má za cíl umístění se ve středu tabulky (mid-table). Když nesestoupíte, jste pochváleni, když postoupíte do vyšší ligy, jste hvězdy.

● Dostáváte hodně gólů? Zkuste ubrat z útočného nadšení a zvolte obrannou taktiku v rozestavení 5-4-1 nebo 1-4-4-1. Chce to ovšem mít nebo koupit dobrého brankáře a aspoň dva solidní obránce.

● Je pohodlnější svěřit trénink asistentovi, ale pokud se do toho chcete pustit sami, pozorně sledujte morálku hráčů. Poznáte ji podle ikony obličeje vedle jeho jména. Pokud se mračí, radši ho nechte odpočívat.

● Nepodceňujte informace o příštím soupeři. A pokud má ve svém středu nebezpečného borce, neváhejte mu přidělit osobní obranu.

● Mladého hráče, který vás svými statistikami zaujal, nemusíte hned kupovat, ale můžete si ho na dva týdny vypůjčit a vyzkoušet.

● Zranění se vašim hráčům určitě vyhýbat nebudou, ale při troše opatrnosti a rozumném uvažování se dá často těmto problémům předejít. Neposílejte čerstvě

uzdraveného borce okamžitě do hry na celých 90 minut a především nepřetěžujte hráče, kteří mají hodnoty fitness hodně nízko - ti se zraní raz dva.

● Při sjednávání kontraktů nenabízejte hned modré z nebe, hráč tak jako tak většinou chce ještě přilepsit (negotiations), pak mu můžete přihodit ke smlouvě auto, byt nebo nějakou slečnu. Ne, to byl vtip.

● Jedním z nejdůležitějších mužů v sestavě je tvůrce hry (playmakers), většinou to bývá útočný záložník. Měli byste mít v týmu alespoň jednoho takového výjimečného borce a obletovat ho.

● Pokud postupujete do vyšších lig, nezapomeňte na vylepšení stadionu. Není větší ostuda než přivítat soupeře k prvnímu zápasu v Premier League Manchesteru na škvárovém hřišti.

## CHEATY ZADÁVEJTE JAKO SVÉ JMÉNO:

**MOŘE PENĚZ**  
MONEY TREE

**RYCHLÁ VÝSTAVBA STADIONU**  
BOB THE BUILDER

**BEZPLATNÉ PŘESTUPY**  
HYPNOTISED

**VÝTEČNÉ HODNOCENÍ HRÁČŮ**  
TOP NOTCH

**RYCHLÉ UZDRAVOVÁNÍ**  
MIRACLE



# THE ITALIAN JOB

JAK... NAJÍT MELOUCH

Konečně pro vás máme cheaty na tuto výtečnou závodní hru. A kromě toho také dva malé zlepšováky. Nezapomeňte také, že pokud hru celou dokončíte, v režimu Free Ride získáte Lamborghini Miura!

## KÓDY ZADÁVEJTE V HLAVNÍM MENU:

Odemknutí všech misí v hlavním režimu  
⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪

Odemknutí všech Checkpointů  
⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪

Odemknutí všech Destructorů  
⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪

Odemknutí všech tras ve volném ježdění (Free Rides)  
⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪

Odemknutí všech závodů v režimu Challenge  
⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪, ⓪

## JÍZDA V LONDÝNĚ

Jeďte ke skládce a najděte červené auto poblíž vjezdu. Čeká vás okružní závod - když ho vyhraje, vaše auto bude opraveno. Doporučujeme autobus!



## MELOUCH V LONDÝNĚ

Tady to je zajímavější - zajedte ke kruhovému náměstí a dejte se první ulicí doprava. Jeďte dopředu, až se dostanete na parkoviště. Sestřelte všechny kužely a obdržíte nabídku - následujte šipky a budete dovážet pizzu. ●



# MEN IN BLACK: CRASHDOWN

JAK... DÁT SBOHEM UFONŮM

Přidejte se k agentům J a K a ochraňte zemi od vesmírné špíny. S pomocí našich cheatů to bude jistě hračka. Kódy zadávejte jako heslo.

Všechny zbraně  
MAGICPOCKETS

Neomezená munice  
UFO

Nesmrtelnost  
R8HARD

Smrt jednou ranou  
ONESHOTSPLAT

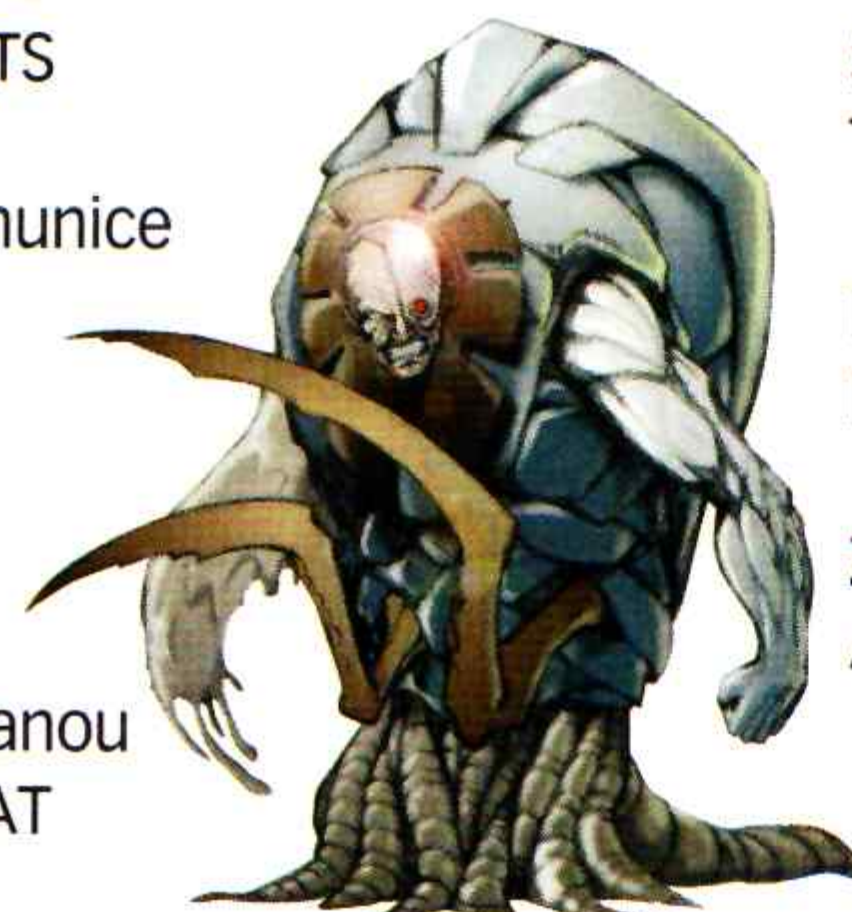
Náhlá smrt  
MARRYMEALECKS

Turbo  
RUNSLIKETHEWIND

Sluneční brýle  
TINTEDSPECS

Rozmazaná grafika  
MENINBLURRR

Změna úhlu kamery  
ALIENSEYEVUE





### Špičkový průvodce po nejobtížnějších hádankách Harryho Pottera



#### Vyberte si level

- ZÁKLADY str.53
- FAZOLE str.53
- KARTY str.54
- FAMFRPÁL str.54
- FILCH str.55
- GRINGOTTOVA BANKA str.55
- ĎABLOVA LÉČKA str.55
- ČARODĚJNICKÉ SACHY str.55
- VYŘÍZENÝ TROL str.56
- TEMNÍ RYTÍŘI str.56
- BITVA O KÁMEN str.56

Lehkost sama

Střední obtížnost

Těžké kusy

# HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

#### PRO DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY BUDETE POTŘEBOVAT:

MLADICKOU TVÁŘ ☒ ŠEREDNOU JIZVU NA ČELE ☒  
SVĚTOVOU PROSLULOST ☒ VIDEO S DAVIDEM COPPERFIELDEM ☒



## Úvod

Nechť hledání započne...



Harry Potter je možná chytrý mladý čaroděj, ovšem v cestě mu stojí spousta překážek a taky několik temných postav, které se neztaví před ničím, aby mu zabránily v jeho cestě za Kamenem mudrců. Kromě spousty obvyklých úkolů a nebezpečí musí Harry odkrývat i nejrůznější tajemství - pokud chcete získat slušný počet griffindorovských bodů, musíte najít tajemství všechna. A co za body získáte? Třeba zaklínací pohár, který teď vlastní Slytherin. Myslíte si, že máte na to, abyste vyhráli pohár a sesbírali všechny karty se slavnými čarodějnicemi a čaroději?

Nám přijde docela pravděpodobné, že se někde po cestě zaseknete, a tak jsme pro vás připravili malého průvodce - když se jej budete držet, záhy snadno všechny porazíte a stanete se mistrem v Quidditchi. Ale to není všechno! Taký vám ukážeme, jak získat všechny karty se slavnými čarodějnicemi a čaroději. Tak do toho, Harry.



Máte problémy? Náš průvodce vám je pomůže vyřešit.



## Harryho lekce čarodějnictví

### Co se musíte naučit

Pokud se chcete naučit zaklínat, musí Harry chodit do školy. A aby se na hodiny dostal včas, musí splnit jisté časové limity. Při každém zpoždění ztrácíte cenné body. Než vejde do třídy, posbírejte všechny fazole (Flavour Beans), protože ty budete později potřebovat. Nepodaří-li se vám je posbírat všechny, zkuste poté, až dorazíte k učiteli, možnost „nový pokus“ (try again).



## Všechny fazole

Sesbírejte je a odemkněte cestu k tajemstvím.

### MALÝ TIP

#### Správné názvy

zhledem k tomu, že ne všichni hráči hry četli knihu, jsme se rozhodli nechat návodů původní názvy jména. Čtenáři knihy si jistě správný termín domyslí a spokojení budou všichni.



#### SLUŽBA WEASLEYŮM

Pokud se vám podaří sesbírat všechny fazole a ty dáte Fredovi s Georgem, získáte hesla k portrétům. Tato hesla pak před portréty pronesete stisknutím **X** a ony vám vydají své tajné věci.



#### UŠNÍ VOSK

První z nich je Nimbus 2000, který Harry obdrží, jakmile sesbírá všechny žluté fazole a bude mít heslo pro starého zámožného barona v portrétové galerii.



#### BORŮVKA

Druhý portrét se nachází poblíž Hagridovy chýše a získáte kartu s dumbledorskými čarodějnicemi a čaroději - musíte k tomu nasbírat všechny do modra zbarvené fazole.



#### STRAŠÁK TROL

Spousta quidditchovské zbroje je vám odměnou, pokud do jedné sesbíráte všechny zelené fazole a získáte heslo k portrétu umístěnému poblíž vstupu do dungeonu.



#### ČILI V PRÁŠKU

Úplně poslední portrét se nachází v horní hradní obrazárně. Za to, že Fredovi a Georgeovi dáte všechny červené fazole, vás jako odměna čeká Knockback Jinx.





### KARTY SE SLAVNÝMI ČARODĚJNICEMI A ČARODĚJI

Jak získat do své sbírky všech 17 karet

1

**Středověký Merlin** - stiskněte **@** a společenskou místností přejděte do knihovny.



Psst!: Za knihovnou.

2

**Salazar Slytherin** - ve vstupní hale foyer proskočte knihovnou u schodiště.



3

**Cornelius Agrippa** - projděte tajnou knihovnou naproti zbrojnici.



4

**Derwent Shimpling** - tajný vchod nalevo od vchodu u prvního Pluffskeina.

5

**Hengist z Woodcroftu** - tajný vchod u Brány s chrlíči, karta visí nad poletujícími svatojánskými muškami, je třeba na ní vystřelit Flipendo.



6

**Newt Scamander** - dohrajte úlohu Bertie Botts ve skryté místnosti poblíž druhého portrétu.

7

**Morgan Le Fay** - dohrajte další úlohu poblíž temné zdi nedaleko Hagridovy chýše.

8

**Albus Dumbledore**, současný ředitel školy - musíte najít všechny modré fazole a získat heslo k druhému portrétu.



9

**Edgar Stroulger** - najděte v dungeonu kočku a tu pozdvihněte k bedýnce.

10

**Bowman Wright** - až zničíte Quirelovu past v dungeonu (kam pošlete Verdimillious), vylezte na římsu po levé straně a projděte dveřmi. Tady pak musíte projít tajnou knihovnou.

11

**Cassandra Vablatsky** - stejně jako v předchozím případě, i zde musíte splnit všechny úkoly týkající se kotlů.



Kotle: Přikryjte průduchy.

12

**Godric Gryffindor** - stejně jako v případě karet 10 a 11, akorát že tato se nachází na vrcholu tajné místnosti se schodištěm.



13

**Roderick Plumpton** - projděte knihovnou poblíž horní hradní portrétové galerie a splňte úkol s kotětem.

14

**Ignatia Wildsmith** - v Gringottově dole musíte posbírat mince a drahokamy.

15

**Bertie Bott** - v Gringottově dole musíte posbírat srpy a drahokamy.



16

**Helga Hufflepuffová** - v Gringottově dole musíte posbírat galéry a drahokamy.

17

**Středověký Ravenclaw** - až budete na stopě jednorozci, běžte kolem fialové želvy směrem ke slepému konci a kartu nad světluškami sestřelte Flipendem.



### Jak vyhrát sportovně! Základy famfrpálu...

V průběhu hry budou Harryho dovednosti s koštětem vystaveny náročným testům při trénování a zápasech famfrpálu.

1. Podržte stisknutý **ⓧ**, abyste nabrali co nejvyšší rychlost a proletěli smyčky.
2. Budete-li potřebovat ostře zatočit, rychle zpomalíte tím, že **ⓧ** pustíte.
3. Vyhýbejte se protivníkům, stejně jako otravným Bludgerům.
4. Vše spočívá ve správném načasování. Trénujte!



### Jak zkrotit Pluffskeiny Použijte prdové pytlíky...

Chcete-li získat nějaké modré fazole, je třeba se naučit ovládat Pluffskeiny, jakési hopsavé kytky. Ovládají se velice snadno, jen je nesmíte spustit z dohledu.

1. Flipendem upoutáte jejich pozornost.
2. Odvedte je ke keříkům, aby se zde pásli a rostli.
3. Když si stoupnete na prostřední ventil, potvora na něj skočí a ucpe jej.
4. Takto se vám otevře cesta ke dveřím a fazolím.





## Popadnu plášť...

Jak se skrýt před Filchem a paní Norrisovou...

Jedním z nejobtížnějších úkolů ve hře je zakázaná chodba. Zde se totiž musí Harry nepozorovaně propížit kolem Filche. Nejsnadnější je si počkat, až se Filch bude dívat jiným směrem, a pak rychle popadnout plášť, čímž se Harry stane neviditelným. Poté posbírejte klíče a vyjděte z místnosti. V několika posledních místnostech vás může prozradit Filchův kocour, a tak se mu proto hleďte vyhnout. Pokud vás chytí, budete muset tento úkol začít celý znovu od vchodu do chodby, takže vše proveďte co nejrychleji a hleďte rychle zmizet.



Správce: Neviditelným pláštěm se před Filchem skryjete, ale kouzlo funguje jen chvíli, tak raději máknete.

## Gringottova banka

Jízda, proti které nejhorší horská dráha není nic...

Ve sklepích musíte jezdit na vozíčkách a sbírat mince. Vyhněte se bariérám, protože po každém střetu přijdete o nějaké mince.



**1** Pomocí D-padu můžete vozík naklánět doleva a doprava, a tak sbírat mince nebo se vyhýbat bariérám.

**2** Stiskem **X** vozík vyrovnáte. Dobrá stabilita znamená více mincí.

**3** Hleďte na obrazovce šipky, protože ty vás dovedou k mincím a bariérám. Podle toho se zaříďte.

**4** Pro bonusový drahokam je třeba sesbírat mince. Pokud budete mít všechny, dostanete karty se slavnými čarodějnicemi a čaroději.



## Đáblova past

Jak se vypořádat se zákeřným keřem v zahradě.

Jakmile uspíte Fluffyho, musíte zlikvidovat Đablovu past a osvobodit své kamarády, které uvěznila svými kořeny. Za tímto účelem musíte nejprve zničit vnější stvol, a to v náležitém pořadí. Na stvol s jednou sadou hrotů vystřelte Flipendo Knockback Jinx. Poté vystřelte další na stvol s dvěma sadami a tak pokračujte stále dál, až se dostanete k úplně středovému stvolu. Pokud chcete zničit i ten, musíte stisknout **R2**, čímž zamíříte. Poté jej obíhejte dokola a střílejte Flipendo Knockback Jinx, dokud stvol nezhyne a Ron s Hermionou nebudou volní.



Špatný den: Nejprve sejměte ty venkovní stvol, pak se zaměřte na velkou rostlinu.



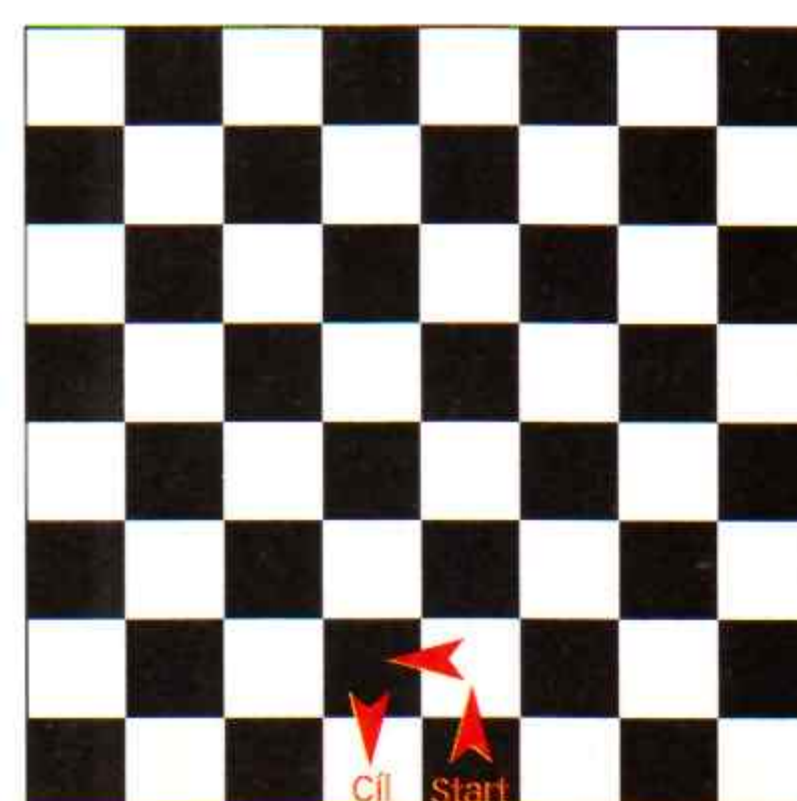
## Šachová úloha

S tímhle měl problémy dokonce i Gary Kasparov

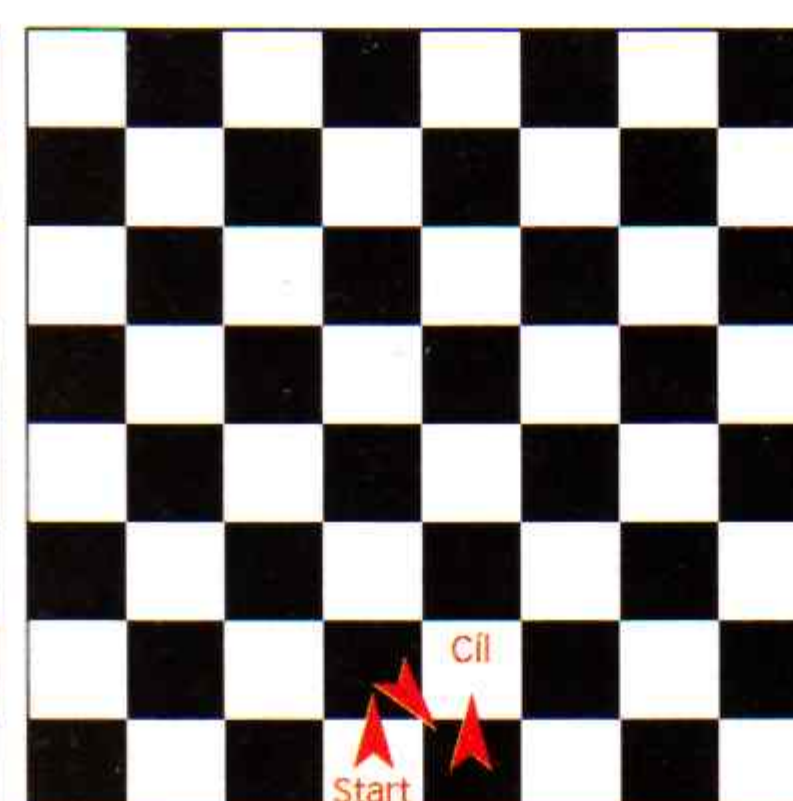
Podle všeho myšlenkově nejnáročnější úkol ve hře. Sestává ze tří šachovnic, z nichž každá obsahuje šest figurek. Za každý tah, který Harry udělá, se figurky přiblíží o jedno políčko. Trik spočívá v tom dostat figurky na jedno místo na šachovnici, aby se zde vzájemně vyřadily. Návod najdete v našem diagramu, a potom to už zvládnete bez problémů.



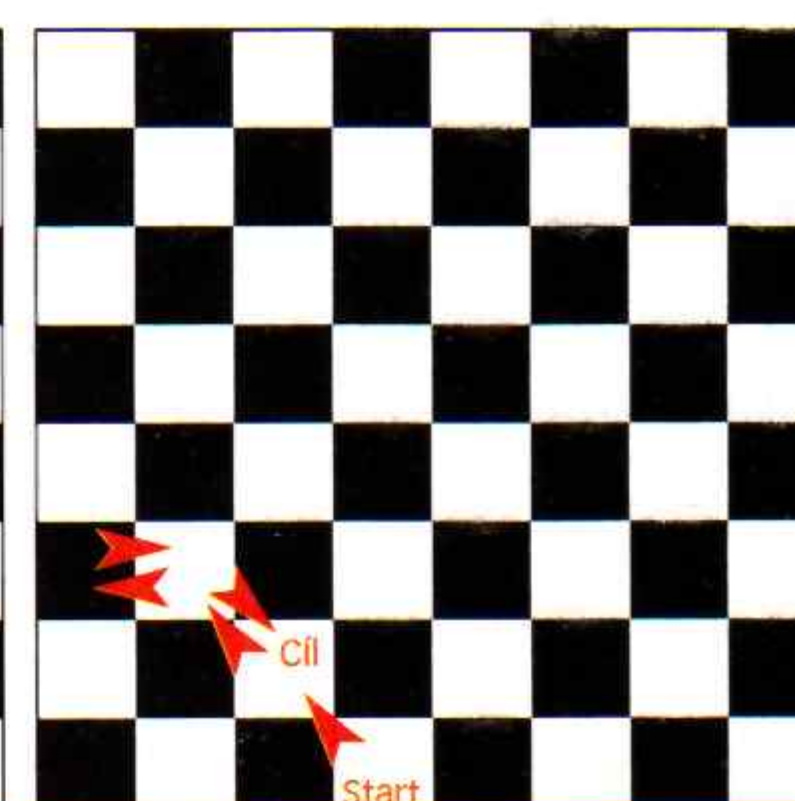
Nejdou vám šachy? Naše diagramy vám pomůžou.



Šachovnice č. 1: Jednoduchý začátek, sledujte tuto cestu.



Šachovnice č. 2: Postavte figurky proti sobě.



Šachovnice č. 3: Nakonec to bude obtížnější.



### Vyřízený trol

Smrdutec ze záchodů je zpátky.

Trol, kterého jste porazili dříve na dívčích záchodkách, je stále ještě v polo-spánku. Až k vám znovu přijde, nebude zrovna v nejlepším rozpoložení, a po chodbě plné haraburdí začne klopýtat. Vy musíte použít kouzla Wingardium Leviosa a předměty trolovi z cesty prostě odčarovat, aby do nich nevrazil.



- 1** Bězte ke každému předmětu, který leží v cestě, dřív, než k němu dorazí trol. Snažte se dostat co nejbližší.
- 2** Stiskem **X** předmět začarujete, a pak jej rychle vzduchem přeneste na druhou stranu chodby.
- 3** Stiskněte rychle **START** + **O** + **R2**, čímž předmět pustíte. S věcmi nemlaťte, jinak se trol probudí.
- 4** Až budete mít všechno hotovo, proběhněte kolem díry v zemi a jen sledujte, jak do ní přiblíží trol sletí!

### Temní rytíři

Otvírák na konzervy vám stačit nebude...

Před konečným soubojem s Voldemortem čekají Harryho potíže s rytíři, které očaroval Quirell. První čtyři rytíře lze zlikvidovat tak, že po nich vypálíte Flipendo Knockback Jinx. Až tyto zlikvidujete, povolá na vás Quirell velkého rytíře, s nímž už to je horší.



- 1** Vyhýbejte se úderům rytířova meče, protože tak rychle přijdete o energii.
- 2** Po rytířově výpadu a zdvihnutí meče zamiřte na helmu stiskem **R1**.
- 3** Než dá rytíř meč dolů, vystřelte na něj Flipendo Knockback Jinx. Pro vítězství je třeba stejný postup opakovat několikrát.
- 4** Když vás trefí, doplníte si energii čokoládovou žabkou - kolem vás je jich několik.

### Bitva o kámen

Konečný střet s lordem Voldemortem!

Posledním Harryho úkolem ve hře je porazit Voldemorta v heroickém souboji u zrcadla.

- 1** Jakmile uvidíte Voldemorta pod sloupy, vystřelte na něj Flipendo Knockback Jinx (Harry umí mířit automaticky, je-li k nim otočen čelem).



- 2** Jakmile budete na opačné straně místnosti než on, nemůže vám svými útoky ublížit.

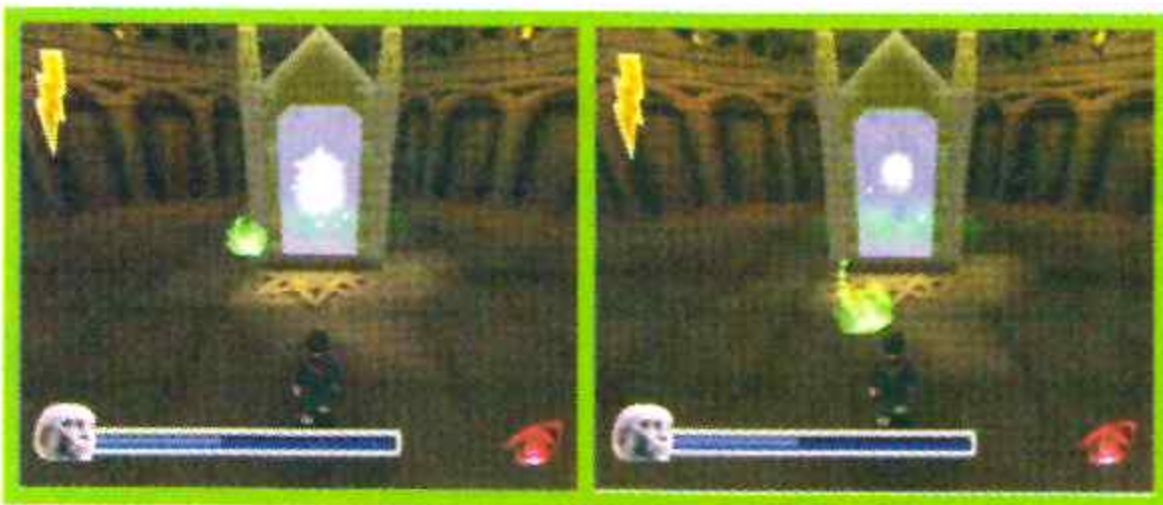


- 3** Pokud vás polapí do lana, dostanete se z toho opakovaným tisknutím **O**.



- 4** Až Voldemort změní styl útoku a vystřelí na Harryho ohnivou kouli, vystřelte jeden Flipendo Knockback Jinx na zrcadlo.

- 5** Jakmile bude zrcadlo mezi Harrym a Voldemortem, vystřelte na něj další Flipendo Knockback Jinx a ze zrcadla vyjde na Voldemorta mocný blesk.



- 6** Toto opakujte, dokud Voldemort nezaútočí na Harryho přímo a nepokusí se mu vysát všechnu energii.



- 7** Následujte instrukce na obrazovce a opakovaně tiskněte **O**.



- 8** Až Voldemort padne, stiskněte znovu **X**, čímž mu vysajete energii.

### Problémy s kouzly

Flipendo Knockback Jinx je naprosto neocenitelná věc, zejména pak v posledních fázích hry. Tady musíte porazit rytíře i Voldemorta, a právě na to je tohle kouzlo jako stvořené. Nejlepší technikou jeho použití je stisknutím **O** automaticky zamiřit a potom střílet stiskem **X**. Šťastný lov!

Jakmile bude Voldemort bez energie, a tudíž poražen, hezky se opřete a vychutnejte si konec celého příběhu. Tak se dozvíte, kdo se stal vítězem domácího poháru.







Tak co, chytili jste formu? Fajn, pojďme na to...



### Vyberte si level

● ZÁKLADY str. 58  
● PRVNÍ LEVEL: SLÉVÁRNA str. 60

● DRUHÝ LEVEL: LOS ANGELES str. 62

● TŘETÍ LEVEL: RIO DE JANEIRO str. 64

● OHNIVÁ KOLA str. 65

● ČTVRTÝ LEVEL: PŘEDMĚSTÍ str. 66

● MISTROVSKÁ TŘÍDA str. 68

Jednoduché

Střední

Složené

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

## PRO DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY POTŘEBUJETE:

KUS PRKNA ☒ ČTYŘI KOLEČKA ☒ KUS ŠMIRGLPAPÍRU ☒ OPUŠTĚNÉ HŘIŠTĚ ☒ RESPEKT K AUTORITĚ ☒



## Prkno ve vzduchu

Jak dosáhnout přesvědčivého skóre.



1. Všude stříhnete ollie - nad zídkami, na rampách i zábradlí. Vyskočit do vzduchu se skateboardem přilepeným k nohám, to je úplný základ. Jak se budete blížit k místu, z něhož se chystáte vyskočit, stiskněte ⊗, čímž se přikrčíte. Až budete chtít vyskočit, ⊗ pusťte a váš jezdec letí vzhůru.



2. Ollie je několik typů. Třeba No Comply se vám hodí, když přejíždíte z rampy: provedete je stisknutím a podržením ↑ v okamžiku, kdy budete pouštět ⊗ pro ollie. Když budete pro trik potřebovat vyšší výšku, při pouštění ⊗ dvakrát stisknete ↑ a vystřihnete ve vzduchu Boneless. Poklepáním na [R] skatera roztočíte, takže se ocitnete v přechodové pozici.

3. Když ve vzduchu stisknete směrové tlačítko plus ⊕, uděláte flip, zatímco když stisknete směrové tlačítko plus ⊙, vystřihne váš skater grab. Kopací triky jsou skvělé, když potřebujete rychle nasbírat slušné body. Když chcete udělat skutečně velká komba, rolujte po zemi, pak udělejte Boneless, kickflip nebo heel flip (← nebo → + ⊕) a dopadněte do manuálu (stiskněte ↑, potom ↓).



4. Když k zábradlí nebo okraji přiskočíte stiskem směrového tlačítka + ⊕, vyjde vám z toho grind. Stisknutím ↵, ↶, ↷ nebo ↸ uděláte zakřivený grind a získáte víc bodů, než byste dostali přes ↓, ←, → nebo ↑. Od kopacího triku až po manuál můžete přejít kombem do grindu, čímž taky získáte úžasné skóre. Potom kombem z grindu vyjdete a znovu přejdete do manuálu.

## Závrať

Hawkster se znovu vrátil!



### MALÝ TIP

Stříhnete to tam!

Pokud dopadáte na zem a máte trošičku času, zkuste udělat grab (⊙) nebo otočku (⊕) - body vám tím narostou.



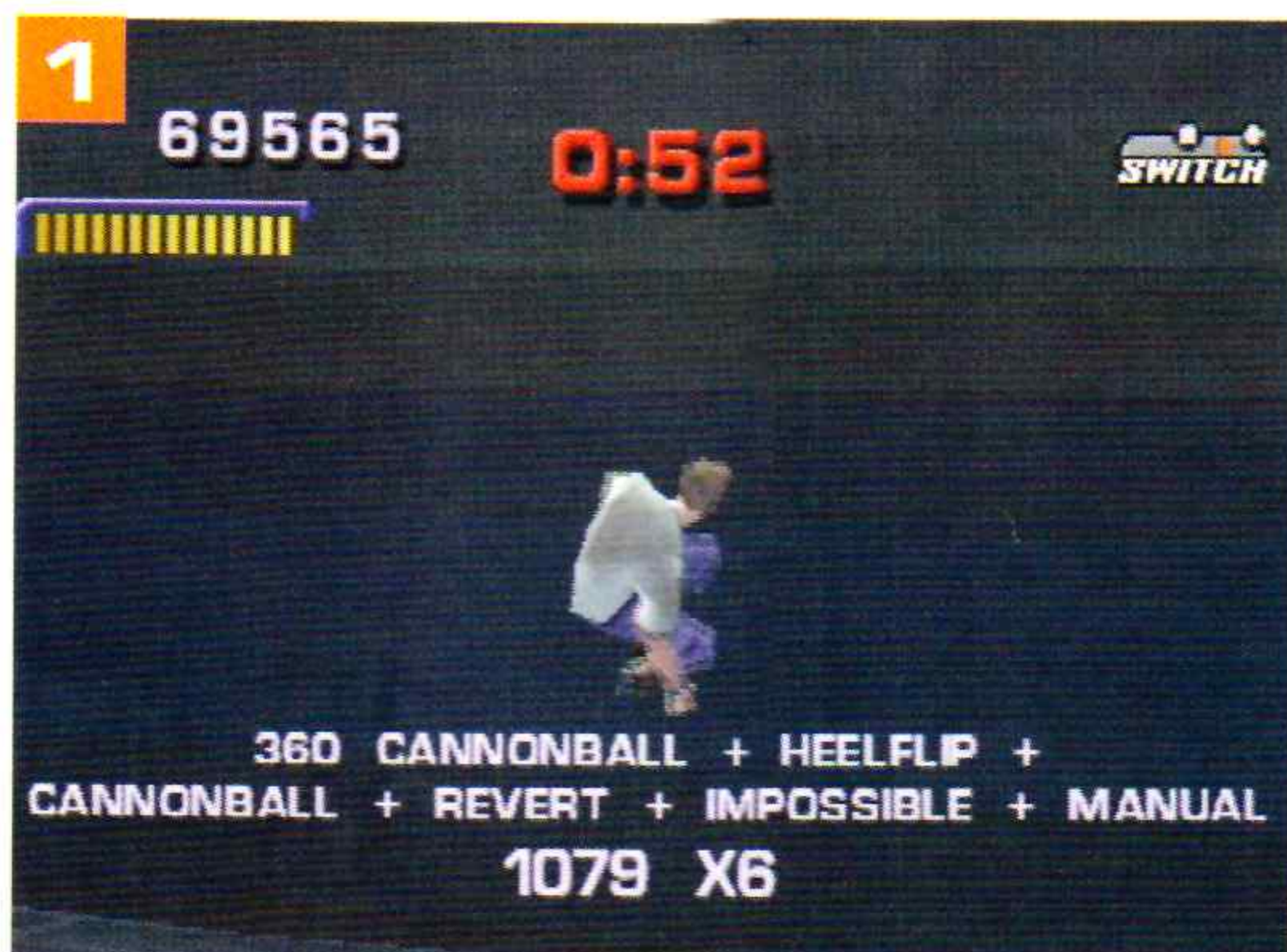
Asi nejdůležitějším a naprosto fantastickým přírůstkem Hawksterova repertoáru je "revert". Je tu jeden háček, spojování grindů a dalších pouličních triků pro vysoká skóre je sice naprosto v pohodě, ale nebylo by chlapácké, kdyby řetěz vašich triků byl prakticky nekonečný? No jo, jasně že bylo.

V předchozích verzích této trilogie bylo klíčem k těm nejvyšším bodovým ziskům spojování grindů. Tak tomu je i v Hawk's 3, ovšem úplně nové pole možností dává šanci spojovat triky na rampě. Jen si představte, že byste udělali normální kombinaci v hodnotě 300 tisíc bodů, pak vyjeli na rampu a vystřihli na ní jeden grab. No, a tady by

to normálně skončilo. Ale počkat! Teď to zdaleka končit nemusí. Až pojedete z rampy dolů - ať už nahore uděláte jakýkoli trik - můžete na rampě navázat, jako kdybyste přistávali normálním způsobem. Hezky si skatera nastavte tak, aby byl postaven ve směru pádu. Jakmile se dotknete okraje rampy, stiskněte [R], čímž uděláte revert (revert spočívá v tom, že váš skater při sjezdu dolů přehodí nohy a otočí se).

Chcete-li v kombu pokračovat, rychle stiskněte ↓ a potom ↑ (anebo ↑ a pak ↓) a dostanete se přímo do manuálu. Tak můžete hned přejít do dalšího grindu (anebo na další rampu) a zde v tricích pokračovat, dokud vám síly stačí.





## Nejsilnější propojení

### Velká komba a vyšší skóre.

**→ Nejprve si to shrneme:** můžete dělat triky a můžete dělat manuály. Můžete z triku přejít do manuálu. Můžete do manuálu přejít z Bonelessu. Gratulujeme. Teď se můžete utkat s těmi nejlepšími. Pokud budete zdařile propojovat manévry typu manuálu a revertu, snadno si prorazíte cestu do těch nejvyšších pater.

Hodte jeden Boneless (dvakrát stiskněte ↑ těsně předtím, než pustíte ⊗ při ol-

lie), udělejte kopací trik (D-pad + ⊙) a před dopadem na zem stiskněte ↑, ↓ nebo ↓, ↑. Tak získáte dostatečnou výšku, abyste udělali rychlý trik a přistáli do manuálu. Pokud to dokážete ustát, jste na dobré cestě ke slušnému kombu.

Kontrolujte ukazatel rovnováhy na straně, abyste se vyhnuli pádům. Namiřte ke grindu a těsně před ním udělejte další Boneless. Stiskněte směrovou klávesu + ⊙, čímž dopadnete do grindu na zábradlí

nebo okraj a balancujte až na konec. Seskočte do manuálu. Jakmile to budete mít za sebou, zamiřte okamžitě k rampě (máte-li dostatečnou výšku, udělejte grab). Jakmile se dotknete okraje rampy na cestě dolů, rychle stiskněte ⊙ a vystřihněte na rampě revert. Budete-li dostatečně rychlí, stiskněte ↑ nebo ↓, čímž vyjdete z manuálu do revertu a pokračujte v kombu. Srovnejte postoj a celý postup opakujte - čeká vás skutečně obrovské skóre!

pokračování ze strany 12

## CO BYSTE UDĚLALI VY?

**A** Zvolená možnost



Párkrát se vám povede vyhnout laserovým střelám, ale nemůžete utíkat věčně. Dříve nebo později trup lodi povolí a vy se rozprsknete v dekompresní explozi. Plop!

**Zkuste to znovu**

ZPÁTKY NA STRANU 12

## Nikdy nekončící trik

### Jak dát dohromady naprosto vražednou kombinaci

**→ V každém levelu objevíte "horká místa", která jsou jako stvořená pro získ bodů. Až své schopnosti zdokonalíte, měli byste se naučit, jak tato místa propojovat triky. Díky novému triku jménem revert, který vám umožňuje pokračovat ve sbírání bodů i po rampě, můžete - alespoň teoreticky - dělat triky věčně. Vyzkoušejte třeba tuto smyčku v Kanadě...**



### 1. Dobrý start

Až na místo najedete, namiřte skateboard napravo a grindujte po malé zdi, až přeskočíte do dalšího grindu po koleji těsně napravo.

### 2. Míchejte

Jak pojedete po koleji, hodně skákejte a používejte ⊙ + směrová tlačítka: dosáhnete tím zajímavých triků před dopadem do dalšího grindu. Až se kolej začne stáčet, seskočte a jděte do manuálu.



### 3. Trefte kolej

Poté namiřte svůj skateboard ke dvěma sadám kolejí, které procházejí přes parkoviště. Seskočte na kolej po pravé straně a pečlivě grindujte směrem k rampě na úbočí kopce.

### 4. Bonus za mezeru

Chcete-li získat bonus a pokračovat dolů ze svahu, musíte trefit mezeru mezi dvěma kolejemi. Tak budete moci kombinovat tolik otoček, flipů a malých grabů, kolik vám rychlost a čas dovolí.



### 5. Na rampu

Seskočte z koleje, vystřihněte manuál a trikem vyskočte z rampy.

### 6. Revert

Dopadněte do revertu, udělejte manuál a jedte zpět po kolejích, kde můžete dál skákat



a počet svých bodů znásobit. Je třeba mít dostatečnou rychlost, abyste se dostali nahoru.

### 7. Znovu a znovu!

Udělejte další manuál, trik na rampě a jděte do toho znovu!







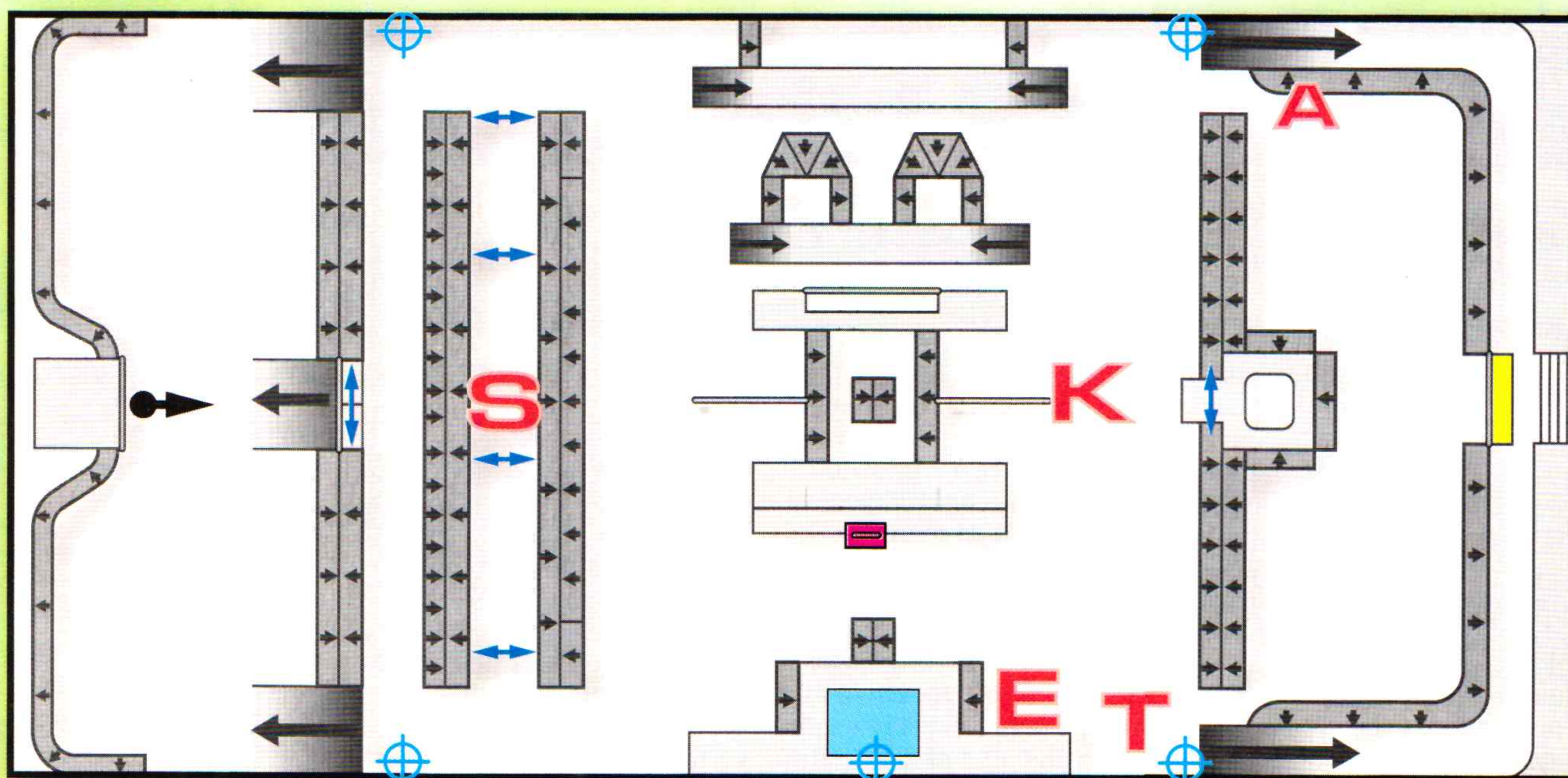
### SLÉVÁRNA - První level

Příjemný úvod s několika překvapeními a dostatečným prostorem pro experimentování a zdokonalování.

#### Cíle

- 1 Vysoké skóre - 10 000 bodů
- 2 Profi skóre - 25 000 bodů
- 3 Šílené skóre 75 000 bodů
- 4 Seshbírejte písmena S-K-A-T-E
- 5 Uvolněné ventily
- 6 Aktivace lisu
- 7 Canonball na U-rampě
- 8 Grind na kontrolním stanovišti
- 9 Nalezení skryté pásky

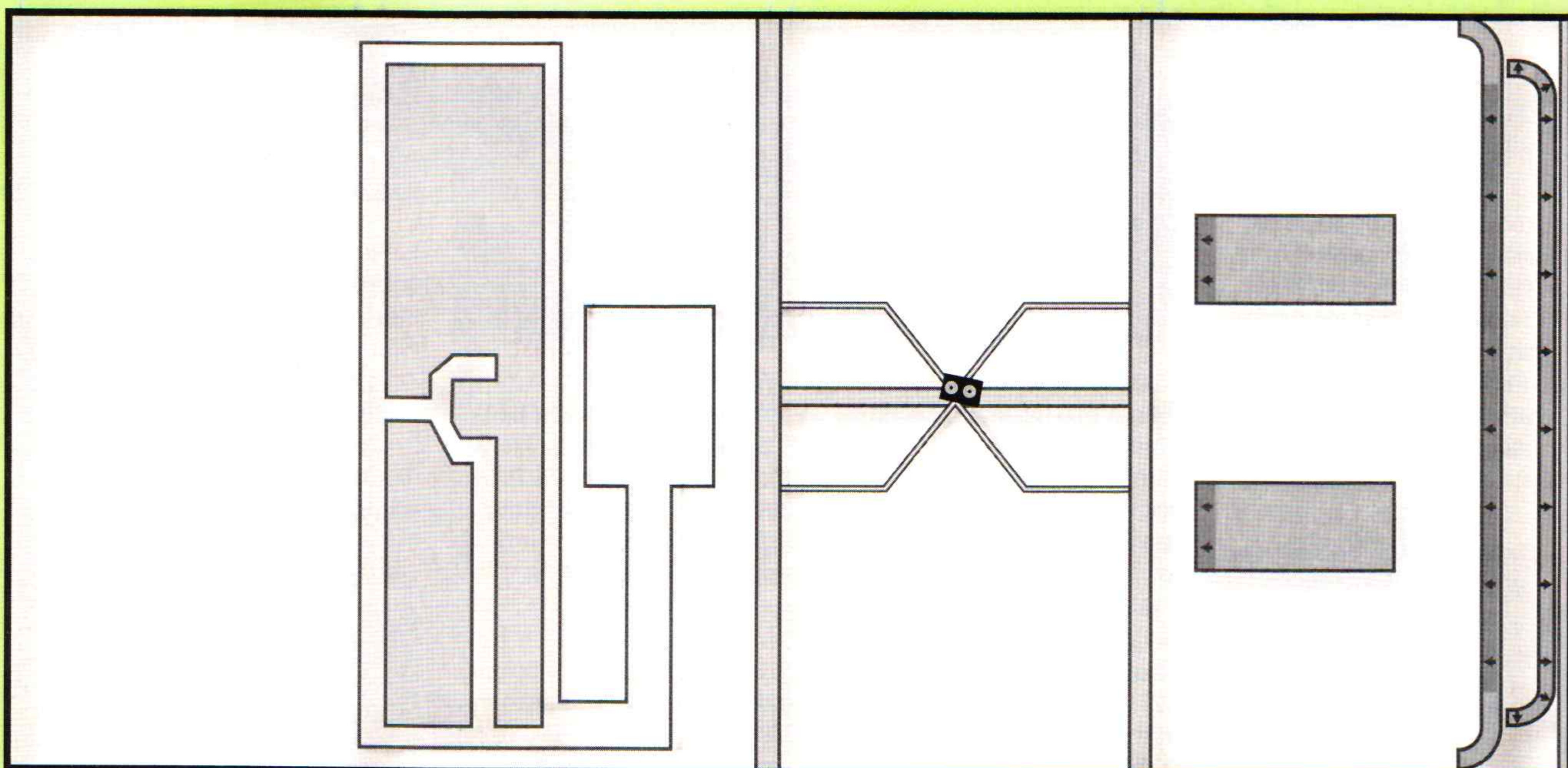
#### PŘÍZEMÍ



#### LEGENDA

- Výchozí bod
- Rampa (šipka mří nahoru)
- Grindovací kolej
- Bazének s vodou
- Písmena S-K-A-T-E
- Ventily
- Páka k lisu
- Kontr. stanoviště
- Mezery
- Skrytá pásky

#### PRVNÍ PATRO





## Cíle a jak jich dosáhnout

První level by měl být úplná hračka, tak s chutí do toho

### 1 Sesbírejte písmena S-K-A-T-E

Hned se dejte ke střední výchozí rampě, udělejte ollie na U-rampě a seberte první písmeno, které visí přímo uprostřed. Na druhé straně jeďte stále rovně, grindujte po rampě, přeskočte malou rampu uprostřed lisu a grindujte po druhé koleji. Nad touto kolejí visí písmeno K.

Objedte tavicí jámu (tak se vyhnete jisté smrti) a po levé straně rampy vyjedte do zadní části levelu, seberte A, které září ve vzduchu na konci U-rampy. Pokud písmeno minete, otočte se, grindujte po hraně rampy a seberte ho.

Dostaňte svého skatera na vrch U-rampy a jeďte dolů z rampy na druhé straně. Až pojedete zpět k začátku levelu, měla by

po vaší levé straně být zídka. Vyskočte na ni, grindujte ke koleji po vaší straně a až se dostanete až dolů, stiskněte **X**, čímž vystřihnete ollie, vylétnete do vzduchu a můžete sebrat písmeno T. Až dopadnete dolů, můžete jet přímo ke čtvrtinové rampě, která se nachází hned napravo od rampy u zdi po levé straně - tady vás čeká poslední písmeno.

### 2 Aktivace lisu

Z výchozího bodu jeďte hned ke čtvrtinové rampě. Přímou před sebou uvidíte grindovací kolej. Té nevěnujte pozornost a jeďte přímo k pravému okraji zídky, jež se nachází napravo od koleje. Vedle ní je ještě jedna zídka - po té grindujte a trefíte páku, která aktivuje lis.



### 3 Uvolnění ventilů

Nejprve seskočte na rampu po své pravé straně a nikoli na tu, která se na



startu nachází přímo před vámi. Až se dostanete na její dno, jeďte po zídce (stříhnete si ollie vedle zdi a stisknete **A**) na pravé straně a snadno trefíte první ventil.

Odtud jeďte přímo vpřed a vyjedte na rampu s bazénkem. Na zdi naproti vodě je druhý ventil, k němuž ovšem musíte vyskočit. V jízdě pokračujte dolů po rampě a po chvíli uvidíte, že úplně dole se nachází třetí ventil.

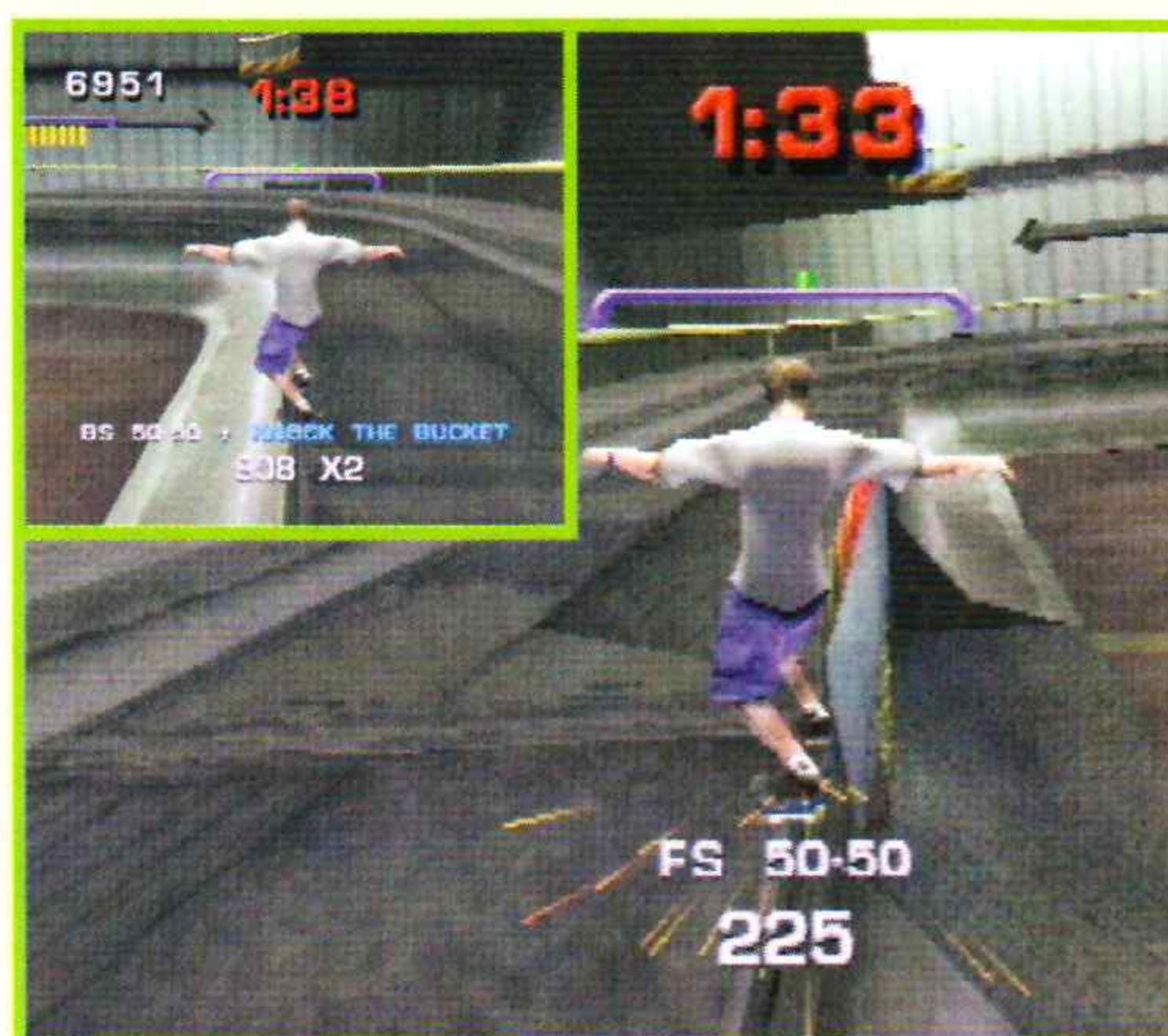
Vyjedte po rampě nahoru a objedte celý level po obvodu. Čtvrtý ventil je zrcadlovým obrazem třetího ventilu. Tady uhněte trochu nalevo od kotlů, ale jakmile budete za nimi, vraťte se zpět k pravé zdi.

Na dně poslední rampy (pokud jste byli na výchozím bodu, je rampa přímo nalevo od vás) na vás čeká poslední ventil. Po zídce na něj najedte a cíl je splněn.



### 4 Cannoball na U-rampě

Toto sice není úplně ten nejnáročnější úkol, ale i tak vyžaduje notnou dávku dovednosti. Hned na začátku stiskněte a podržte **X**, jeďte přímo z rampy směrem k U-rampě. Jakmile trefíte okraj U-rampy, dvakrát stiskněte **↑**, pusťte **X** a nad rampou udělejte Boneless. Až budete ve vzduchu, udělejte Cannonball stiskem **→ + ○**. Dopad vyrovnejte stiskem **□** a **△**, jeďte přímo rovně a dokončete úkol.



### 5 Grind na kontrolním stanovišti

Na druhé straně levelu, přímo proti výchozímu bodu, je kontrolní budka nebo čtvrtinová rampa uprostřed. Dejte se nalevo nebo napravo kolem budky, pokud pojedete středem, spadnete do tavicí jámy. Vyjedte nahoru po čtvrtinové rampě z úhlu, stiskněte a podržte směrové tlačítko **→** a **△**, čímž začnete grindovat. Soustřeďte se na udržení rovnováhy, přejeďte přes budku a další úkol je v kapse.

### 6 Nalezení skryté pásky

Jeďte ke čtvrtinové rampě u kontrolní budky v zadní části levelu. Udělejte pár decentních triků, abyste nabrali nějakou rychlost a až si budete dostatečně věřit, vystřihnete Boneless po rampě, stiskněte a podržte **↑ + △**. Podaří-li se vám dostat dostatečně vysoko, uděláte grind po hraně vyšší plošiny.

Seskočte na kolej a z ní na plošinu. Znovu naberte rychlost triky na



rampě a zkuste se zaměřit na lajny, které jsou na zemi.

Až budete správně nasměrování, seskočte z rampy do levelu. Ještě ve vzduchu se připravte na grind a pokuste se dopadnout na jednu z kolejnic na zavěšené plošině. Podaří-li se vám po ní grindovat, udržte rovnováhu až na konec a pak přeskočte na další grindovací kolejnici. Když zvládnete i tuto, najdete nad průsečíkem dvou kolejnic skrytou pásku. Tu popadněte a máte to!





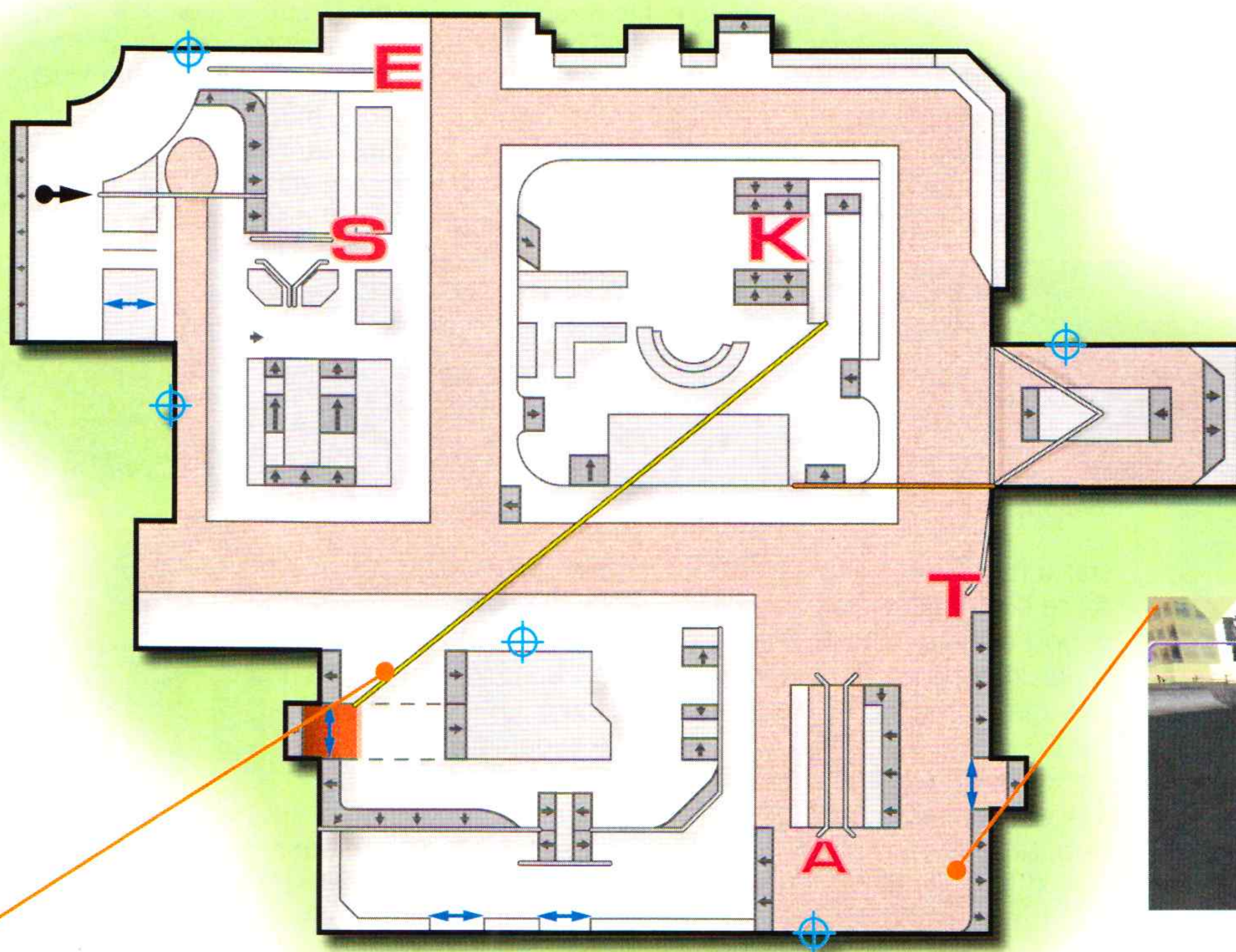
### LOS ANGELES - Druhý level

Tony si udělal výlet do města filmu... s námi se vám pojede líp

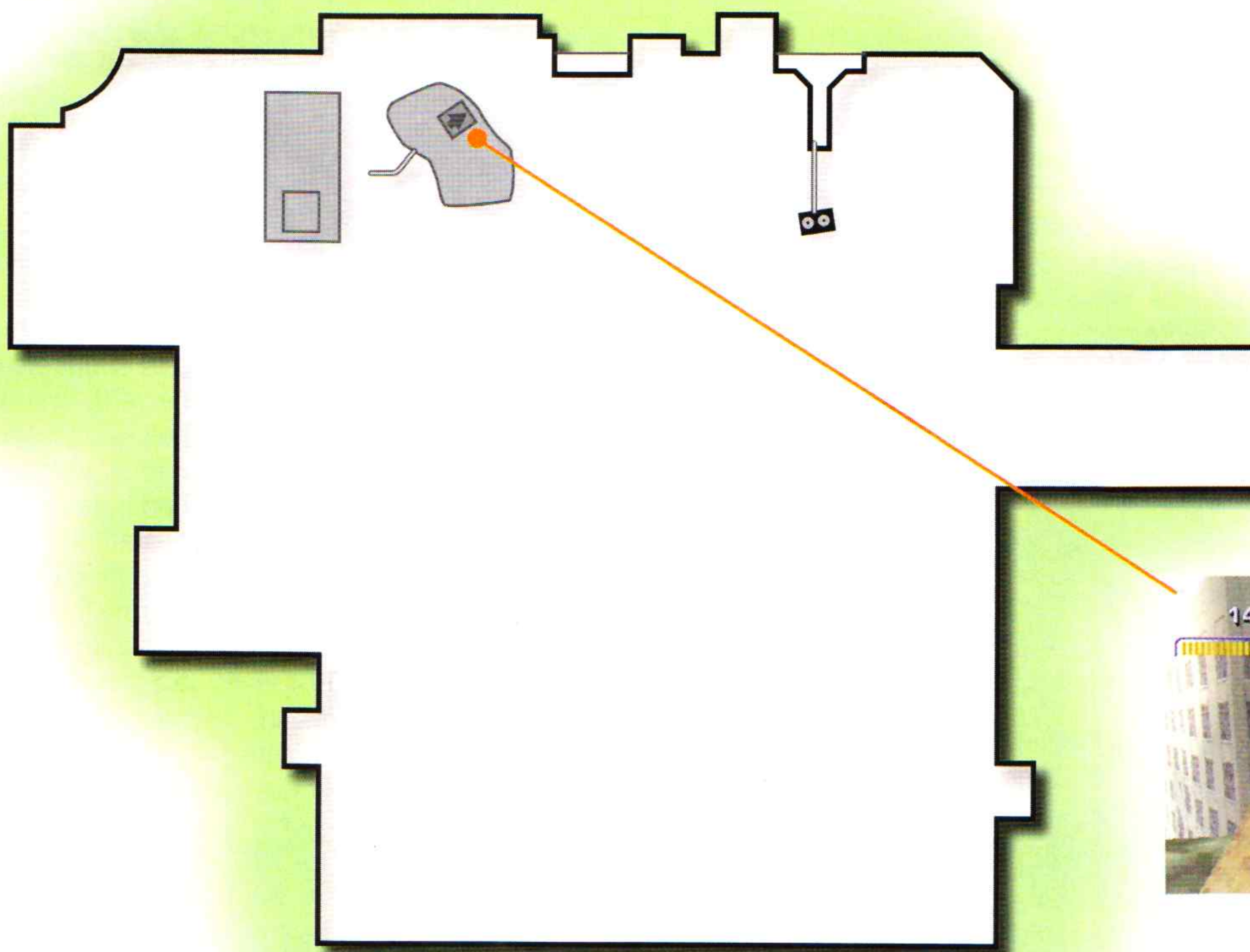
#### Cíle

- 1 Vysoké skóre - 15 000 bodů
- 2 Profi skóre - 40 000 bodů
- 3 Šílené skóre - 100 000
- 4 Sesbírejte písmena S-K-A-T-E
- 5 Zavření transformátorů
- 6 Grind po elektrické koleji
- 7 Grind po výtahu
- 8 Kickflip přes výtahový vestibul
- 9 Nalezení skryté pásky

#### PŘÍZEMÍ



#### STŘECHY



#### LEGENDA

- Výchozí bod
- Rampa (šipka míří nahoru)
- Grindovací kolej
- Sesbírejte písmena S-K-A-T-E
- Transformátory
- Elektrická kolej
- Grind po výtahu
- Výtahový vestibul
- Mezery
- Skrytá páska



## Cíle a jak jich dosáhnout

Podobná struktura, obtížnější úkoly

### 1 Sesbírejte písmena S-K-A-T-E

Spusťte se dolů ze svahu a grindujte po koleji na levé straně prostoru s kostkovanou podlahou. Z koleje potom seskočte a seberte písmeno S. Jeďte pořád rovně, až dojedete k malé U-rampě - nad tou uvidíte viset písmeno K. Musíte rampu zleva doprava

přeskočit: jen takhle můžete písmeno dostat, triky na rampě se k němu nedostanete. Až se dostanete na zem, jeďte dál rovně a uvidíte myčku na auta. Grindujte po zábradlí na pravé straně a tady najdete třetí písmeno.

Až budete na druhé straně, otočte se o 180 stupňů a jeďte směrem napravo od myčky. Grindujte po druhé polovině čtvrti-

nové rampy u zdi po pravé straně a odtud potom přejeďte na kolej, která vychází na konci ze země. Tu přejeďte grindem a na jejím konci vás čeká odměna, písmeno T.

Na konci seskočte a jeďte po silnici kolem levého rohu. Na dalším rohu uvidíte poslední písmeno, které visí nad grindovací kolejí napravo od silnice. Po koleji udělejte grind a vraťte se do výchozího bodu.



### 3 Grind po elektrické koleji

Jeďte ke vstupu do myčky (naproti garážím) a postav-



te se přímo proti němu. Pokud zatočíte napravo, uvidíte čtvrtinovou rampu s kolejí, která vychází přímo z ní. Po téhle rampě musíte přejít na elektrickou kolej. Vyjeďte na rampu a pořádně se rozjeďte. Při skoku stiskněte ↑, abyste skočili do dálky a ne do vzduchu. Vaším cílem je vyjet z rampy rovně, ale teď stojíte

v pravém úhlu. Když budete ve vzduchu, podržte stisknutý Ⓐ, abyste dopadli na kolej do grindu. Až dorazíte na konec, seskočte na pravou stranu a dopadněte do grindu napravo od hrany bloku. Pokračujte v tomto grindu dál až na kolej a potom udržte rovnováhu až na konec, abyste měli splněný i tento úkol.



### Zavření transformátorů

Hned po začátku jeďte k levé zdi a na vrcholu rampy uvidíte první transformátor. Dojeďte k němu po zdi a zavřete ho. Držte se zdi po levé straně, dokud nebudete moci zatočit doleva, do výklenku s elektrickou lampou. Na zdi uvidíte druhý transformátor. Držte se tentokrát levé zdi a na pravé straně dvou garáží za myčkou je transformátor číslo tři. Projedte zrušenou myčkou a až z ní vyjedete, zatočte o 90 stupňů. Nejezděte na rampy po levé straně, ale držte se rovně. Až přijedete na otevřené prostranství, uvidíte na zdi proti sobě těsně před výtahovým vestibulem další cíl. Jakmile zavřete tento transformátor, zatočte doprava, abyste jeli směrem od výtahu, a vyjeďte na rampu, která je daleko nalevo. Poslední transformátor je zhruba v polovině proti této zdi.

### 4 Grind po výtahu

Pro tento úkol budete potřebovat skvělé statistiky v rovnováze a nervy z oceli. Jeďte do vestibulu (to je ten prosklený prostor) a po zídce přejeďte k vypínači, jímž přivoláte výtah. Na druhé straně vestibulu se otevřou dveře. Vjeďte do výtahu a vyjeďte na vrchol budovy. Až budete nahoře, jeďte do levého rohu, skočte na drát a grindujte o podlaží dolů. Neustále při jízdě dělejte kombi, používejte kopacích triků (D-pad + Ⓐ), abyste udrželi rovnováhu déle, ovšem hlavně nevyskočte. Na konci koleje musíte ustát dopad a získat bonus, takže tady žádné kousky nezkoušejte.



### 5 Kickflip přes výtahový vestibul

Budete muset být dostatečně vysoko ve vzduchu a dobře zvládat ollie. Taky pomůže rychlost. Na vrcholu výtahového vestibulu přejeďte do dlouhé U-rampy a udělejte tady několik šílených triků. Až nabere rychlost, přejeďte na rampu, která je níže. Teď jeďte trochu do strany, přiblížíte se k protilehlé rampě a potom se otočte, aby mezi výtahovým vestibulem a okrajem rampy byl úhel 45 stupňů. Až k ní dorazíte, udělejte ve vzduchu Boneless a stiskněte ← + Ⓐ, čímž uděláte kickflip. Pokud jste měli dostatečnou rychlost, podařilo se vám dostat na druhou stranu vestibulu a přistát na protější rampě.

### 6 Skrytá páska

Jeďte ke čtvrtinové rampě u kontrolní budky v zadní části levelu. Udělejte nad rampou Boneless a podržte ↑ + Ⓐ. Podaří-li se vám vyskočit dostatečně vysoko, uděláte grind po okraji vyšší plošiny. Seskočte na kolej a z ní na plošinu. Tady naberte rychlost a zaměřte se na dvě lajny na zemi. Potom z rampy seskočte na plošinu. Ještě ve vzduchu se natočte do grindu a pokuste se trefit jednu z kolejí na visuté plošině. Když na jedné z kolejí uděláte grind, udržte balanc až na konec a pak přeskočte na druhou. Páska se nachází v průsečíku kolejí.





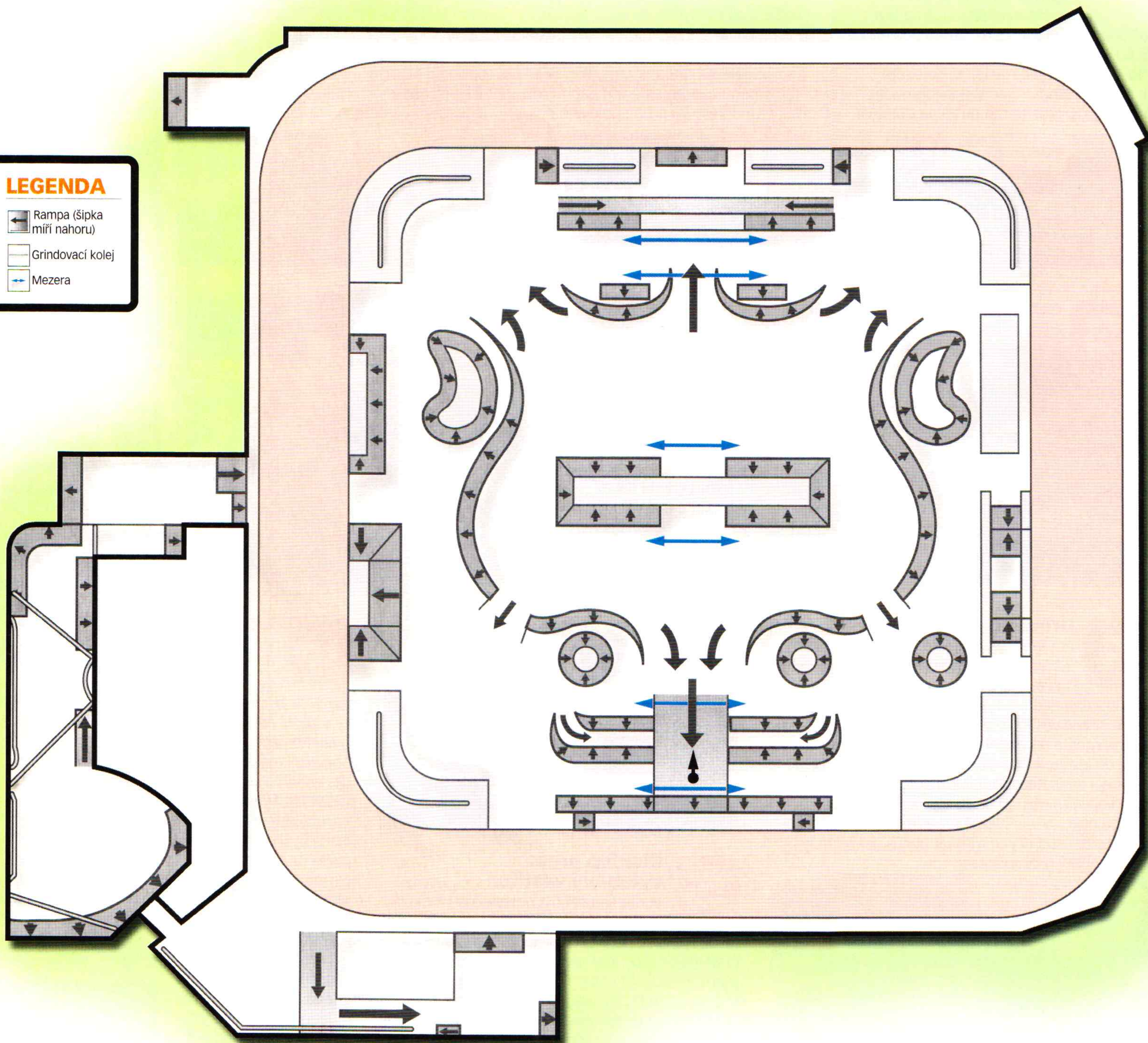


### RIO DE JANEIRO - Třetí level

Tony naskočil do letadla a zaletěl si do Ria. Získejte co nejvíc bodů a dostaňte se do čela.

#### LEGENDA

- Rampa (šipka mří nahoru)
- Grindovací kolej
- Mezera







## Ohnivá kola

Tak vy si myslíte, že jste jako legendární Tony Hawk? To musíte dokázat!



**SIMPLE** 0:48  
**Hotovo!** 50 bodů  
**Kickflip** (← + ⊕)  
Tento flip uděláte snadno a téměř kdykoli, hned z ollie



**FREE FALL**  
**Hotovo!** 150 bodů  
**Big Drop** (stiskněte ⊗ po dopadu)  
Nejdřív je třeba najít převis



**KNUCKLES**  
**Hotovo!** 300 bodů  
**Fingerflip** (→, → + ⊕)  
Nepoužívejte rampu



**ELVIS** 1:22  
**Hotovo!** 600 bodů  
**180 BS Rock and Roll** (⊗, ↓ + ⊕)  
Jedte až na hranu



**SPECIAL B**  
**Hotovo!** 800 bodů  
**DBL Madonna Flip** (→, ← + ⊕)  
Druhý grab speciál Rune Glibberga



**MAVERICK SPIN**  
**Hotovo!** 1 000 bodů  
**900 ollie** (⊗ + roztočit)  
Udělat tenhle kousek vyžaduje skvěle zvládat ollie a otočky



**TWIST** 0:54  
**Hotovo!** 100 bodů  
**180 Heelflip** (→ + ⊕ + roztočit)  
Hodně stylové



**CRAM** 1:13  
**Hotovo!** 250 bodů  
**Kickflip x4** (← + ⊕ x4)  
Abyste zvládli všechny čtyři flipy, budete potřebovat vyskočit vysoko



**PATHETIC** 0:5  
**Hotovo!** 350 bodů  
**BS Feeble** (↓ + → + ⊕)  
Bacha na kotníky



**FLIP FLOP**  
**Hotovo!** 750 bodů  
**Kickflip, manuál, heelflip** (⊗, ← + ⊕, ↓, ↑, → + ⊕)  
Dobrý způsob, jak pospojovat grindy



**CRAZY SPIN**  
**Hotovo!** 800 bodů  
**720 Boneless** (↑, ↑ pustit ⊗ + roztočit)  
Tady potřebujete vyskočit vysoko



**LONG GRIND**  
**Hotovo!** 1 000 bodů  
**Po drátě** (l, ↗ + ⊕)  
Celou cestu až k výtahu



**FILLET** 1:05  
**Hotovo!** 150 bodů  
**180 Boneless** (↑, ↑ pustit ⊗ + roztočit)  
Tohle zkoušejte na rovné zemi



**SCRATCH** 0:24  
**Hotovo!** 250 bodů  
**FS 5-0 bluntside** (↓, ↓ + ⊕)  
Hezky se otočte



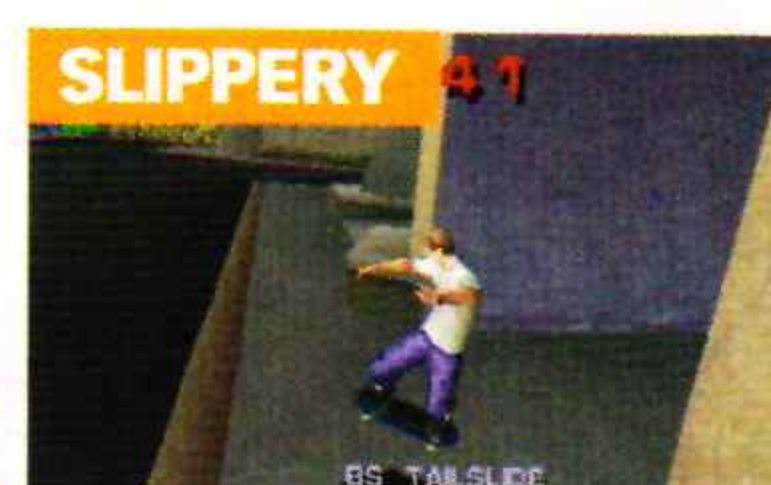
**VERTIGO** 1:8  
**Hotovo!** 500 bodů  
**Klídek + Žádná panika**  
Dostaňte všechna tři světla



**GENUINE** 0:50  
**Hotovo!** 750 bodů  
**Heelflip na falešné ollie** (⊗, ⊗, ⊗, ↓ + ⊕)  
Přistát rovně je hodně těžké



**IMPOSSIBLE** 22930 0:22  
**Hotovo!** 1 000 bodů  
**720 Sal Flip x2** (←, ← + ⊕ x2 + roztočit)  
Použijte normální čtvrtinovou rampu



**SLIPPERY** 4:1  
**Hotovo!** 150 bodů  
**FS Nose/tail slide** (← + ⊕)  
Tady žádné dovednosti nepotřebujete



**ROTATION**  
**Hotovo!** 300 bodů  
**540 Boneless heelflip** (Boneless, → + ⊕ + roztočit)  
Hlavně to dobře ustát



**FIRE!** 0:50  
**Hotovo!** 600 bodů  
**540 Cannonball** (→ + ⊕ + roztočit)  
Teď nejste v cirkuse



**SPECIAL A**  
**Hotovo!** 750 bodů  
**FS Layback Feeble** (←, → + ⊕)  
Jamie Thomas trochu usnul

## TipStation

100%

## NÁVODY PRO PSONE & PLAYSTATION 2

### VE ČTVRTÉM ČÍSLE NALEZNETE:

- 10 návodů na PS1 i PS2 hry - podrobné průvodce, včetně tipů a map.
- Rozsáhlou databázi několika set tipů a cheatů aktualizovanou o čerstvé kódy!
- Poradnu, ve které vyřešíme každý váš zákys ve hře či problém s konzolí.
- **A mnohem, mnohem více!** Dva plakáty, exkluzivní tipy...

**TipStation** - Jediný návodový časopis, který kdy budete potřebovat. Čtvrté číslo vychází 22. února.

## Jak jste si vedli

- 0 - 1,550** ..... S vámi je nuda!
- 1,600 - 2,450** ..... To si říkáte skater? Přečtěte si tipy!
- 2,500 - 3,950** ..... Nic moc! Začněte trénovat!
- 4,000 - 5,950** ..... Tohle už je lepší, ale pořád nejste žádná hvězda
- 6,000 - 8,350** ..... Jste na dobré cestě! Abyste se nezasekli.
- 8,400 - 9,450** ..... Gratulujeme! Ještě několik triků a budete patřit k absolutní špičce.
- 9,500 - 10,600** ..... Šílenost! Nemohli byste se nám podepsat?

**Nejvyšší skóre PSM - 10600** nasbíral Milan Jablonský, a to se zavázanýma očima.



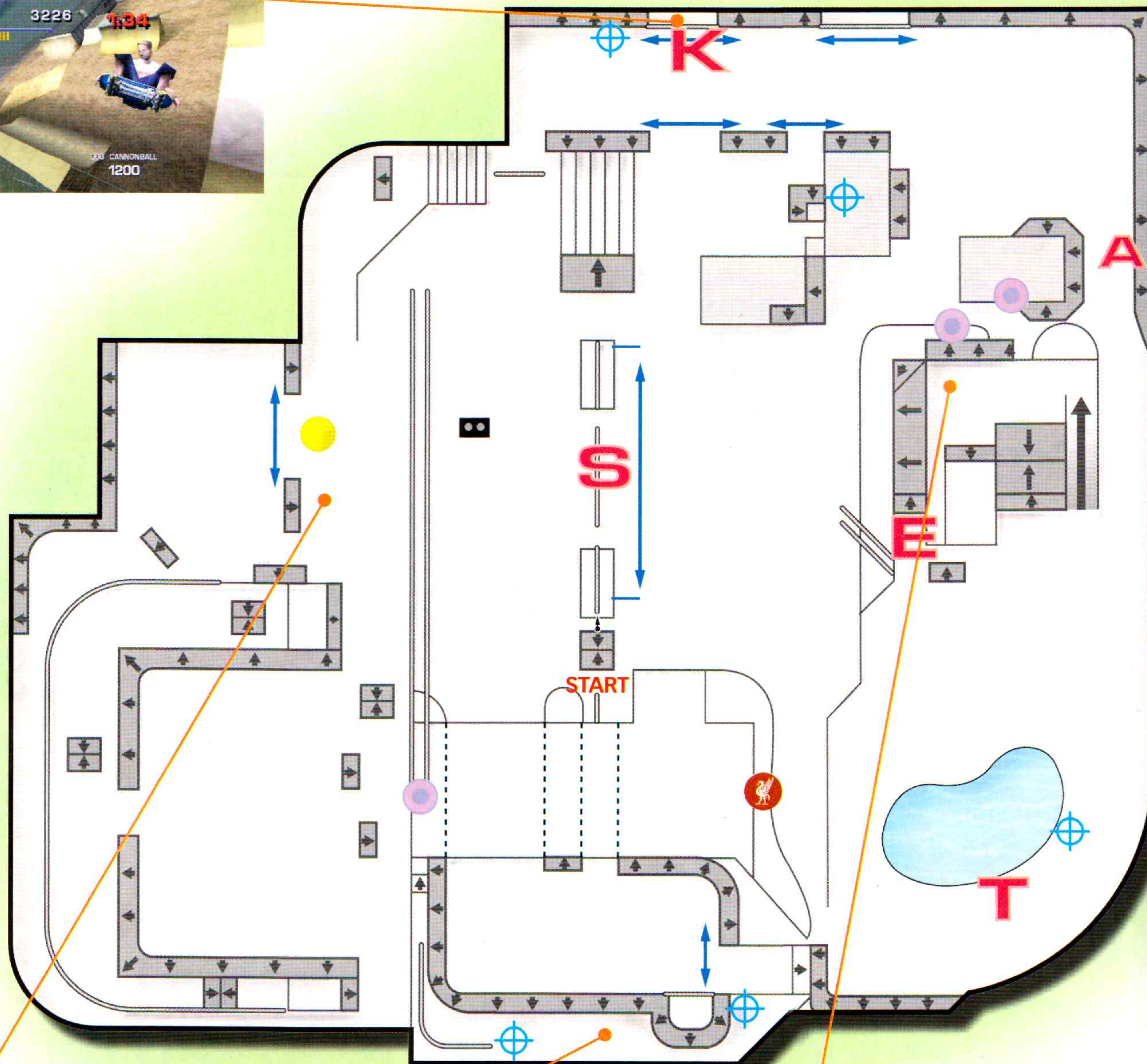


### PŘEDMĚSTÍ - Čtvrtý level

Několik rozsáhlých prostorů a docela slušná U-rampa dělá tento level docela náročným.

#### Cíle

- 1 Vysoké skóre - 20 000 bodů
- 2 Profi skóre - 50 000 bodů
- 3 Šílené skóre - 150 000 bodů
- 4 Sesbírejte písmena S-K-A-T-E
- 5 Vyděste přístroje
- 6 Neberte ohledy na satelity
- 7 Zmrazte zmrzlináře
- 8 Otočte korouhev o 360 stupňů
- 9 Najděte skrytou pásku



#### LEGENDA

- Východí bod
- Rampa (šipka ukazuje nahoru)
- Grindovací kolej
- K Písmena S-K-A-T-E
- ⊕ Přístroje
- Velký žlutý sloup
- Satelit
- Korouhev
- Mezery
- Skrytá páska





## Cíle a jak jich dosáhnout

Pomozte Tonymu se zorientovat na letišti.

1

### Sesbírejte písmena S-K-A-T-E

Tři grindovací koleje, které se nacházejí hned na začátku přímo proti vám, jsou vstupním bodem ke skutečně obrovskému kombu a první písmeno visí hned

nad prostřední kolejí. Rozjeďte to, naberte rychlost, skočte do U-rampy, za použití vzdálené rampy přejedte napravo a po cestě seberte K. Jakmile dopadnete na zem, otočte se o 180 stupňů a jedte zpět na rampu, na níž jste dopadli. Grindem jedte až napravo a poté pokračujte

čujte kolem rohu, kde na vás čeká třetí písmeno (je u bližšího konce další čtvrtinové rampy). Držte se u levé zdi a vjedete do oblasti s bazénkem. Písmeno T visí přímo nad okrajem bazénku. Naproti nedalekému domu stojí čtvrtinová rampa a nad ní se vznáší poslední cíl.



### 3 Neberte ohledy na satelity

Grindujte po třech kolejích ve výchozím bodě, potom se otočte o 180 stupňů a grindujte opačným směrem. Až dopadnete na zem, zamiřte na malou rampu a z ní na střechu budovy. Podaří-li se vám dopad na střechu ustát, použijte vyčnívající kolejnici. Na vzdáleném konci střechy najdete první satelit. Jakmile jej budete mít, vraťte se do výchozího bodu a opět grindujte po třech zábradlích. Než se dostanete ke dřevěným

plačkám, zatočte doprava a jedte směrem ke světlebarevné rampě. Na střechu budovy, která rampu podpírá, se nachází druhý satelit. Seskočte z konce budovy a až dojedete ke čtvrtinové rampě na okraji levelu, zatočte doprava. Projedte kolem budovy a otočte se o 180 stupňů, abyste mohli vyjet na rampu a po ní na střechu. Tady najdete poslední satelit.



4

### Zmrazte zmrzlináře

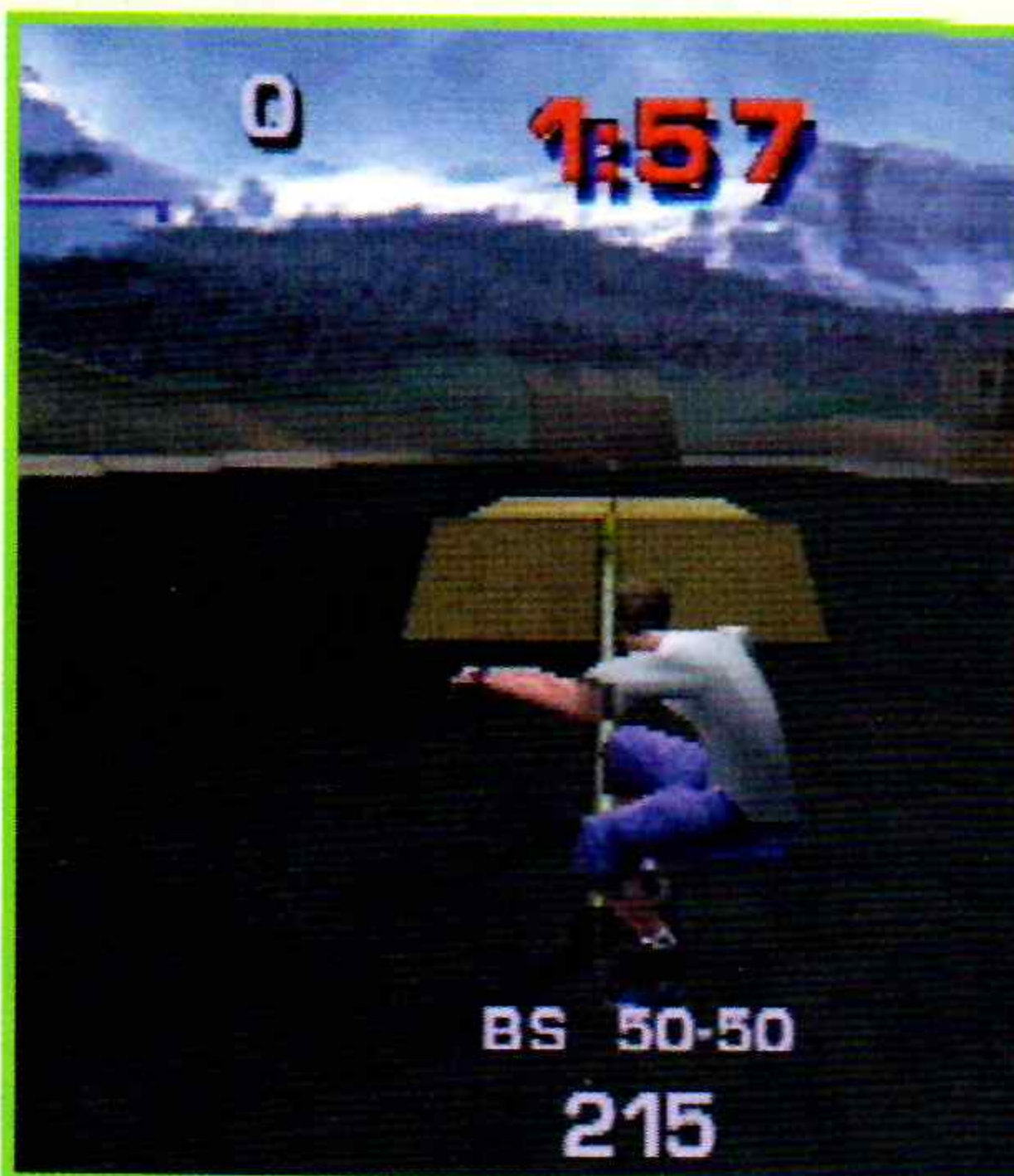
Hned po startu jedte doleva a uvidíte obrovský žlutý sloup. Po jeho obou stranách jsou dvě krátké čtvrtinové rampy. Po jedné z nich vyjedte nahoru, jako kdybyste se pokoušeli přejet na druhou, a přitom odpojte zajišťovací kabel - žlutý sloup pak spadne na zmrzlináře.

5

### Otočte korouhev o 360 stupňů

Jedte po třech kolejnicích, které se nacházejí přímo před vámi ve výchozím bodě (opět), potom se otočte (opět) a grindujte po nich zpět (opět). Vyskočte na střechu,

kde byl první satelit, ale tentokrát namísto doleva jedte doprava. Jedte po okraji střechy a jakmile dojedete na konec, udělejte 360 flip. Pokud jej uděláte včas, dosáhnete cíle. Pokud ne, čeká vás potupná smrt v bazénku s vodou.



6

### Najděte skrytou pásku

Chcete-li získat skrytou pásku, nejprve musíte zmrazit zmrzlináře (bod 4). Potom máte k dispozici novou kolejnici, po které lze grindovat a na konci seskočit. Počkejte si až na úplný konec a tady udělejte Boneless. Když budete trochu trénovat, naučíte se, jak co nejvýše vyskočit, po cestě dolů se zmocnit pásky, dopadnout (možná do manuálu) a s grácií odjet.



2

### Vydešete přístroje

Pokud pojedete po třech grindovacích kolejnicích a vjedete přes dřevěné palubky do U-rampy, automaticky trefíte první přístroj umístěný na vrcholu rampy. Jakmile jej trefíte, okamžitě vyjedte z rampy směrem k domu za plotem a jedte kolem rampy pod třemi palubkami, po nichž jste jeli nahoru.

Udělejte ollie na bílé rampě a pak vyjedte na nevysokou budovu před sebou, kde vás čeká druhý přístroj. Když jej přeskóčíte, stačí stisknout nebo , čímž se otočíte a zůstanete na střechu. Krásný výhled, ale ten si neužijete. Jedte dál a až se dostanete na okraj levelu, zahrňte doprava. Vjedete do oblasti s bazénkem, kde je přímo na jeho hraně třetí přístroj. I ten sesťelte a použijte rampu pomalovanou grafiti u vzdálené zdi - tak se dostanete na zídku a z ní do další oblasti, kde na okraji čtvrtinové rampy najdete čtvrtý přístroj. Ten poslední na vás čeká na plošině na druhém konci mísy. No vidíte, ani to tak nebolelo, že ne?





### Mistrovská třída Tonyho Hawka

#### Lekce první



Na disku v příštím čísle se budete moci pokochat třiminutovou ukázkou geniální práce se skateboardem, a co víc - bude to první část našeho úchvatného průvodce. Díky vy-

užití nové technologie umožňující sladění slov a obrázků do unikátního výukového programu vám tyto moudré rady pomohou v tom, abyste se stali lepším hráčem.



#### 1. GRIND

Používejte **△** a maximálně využívejte všech okrajů, obrubníků, kolejí, zábradlí, zdí a horizontálních linií.



#### 2. FLIP

Stisknutím **Ⓢ** a směrových tlačítek můžete dělat flipy, tj. hodit skateboardem od sebe.



#### 3. GRAB

Tyto manévry lze použít jako rychlý způsob, jak nasbírat body, anebo lze stisknout a podržet **Ⓢ**, čímž dosáhnete dlouhých grabů.



#### 4. MANUÁL

To je v zásadě wheelie. Používejte jej k propojení jednotlivých grindů, později v kombinaci s revertem.



#### 5. REVERT

Rychlé otočení skateboardu při dopadu, umožňující přejít do manuálu, hned navázat dalšími triky na rampě a udělat nádherná kombá.



#### 6. LIP TRICK

Lip trick je statický manévr, jímž končíte trik, ale vypadá úžasně. Použijte jej, když budete potřebovat získat rychle extra bodový přísun.



### Top Secret

#### NA PRKNĚ

Kdybyste nedejbože ze svého prkýnka spadli, nepropadejte panice. Když zběsile zabušíte do všech tlačítek na joypadu, skater se zdvihne a znovu na své náčiní naskočí, a to rychleji než normálně. Jakmile bude zase znovu stát, můžete stisknout **Ⓢ** pro ollie, ťuknout na **← + Ⓢ** pro flip ve vzduchu a stiskem **↑** a **↓** přistát do manuálu. Máte-li dostatečnou rychlost, můžete začít skutečně velké kombó, pokud ne, pokračujte jednoduše v děláni triků a manuálů - tak si kombó připravíte i na zemi.



#### 7. KOMBA

Dobrým nápadem je základní triky nejrůznějším způsobem mixovat. Po grindu třeba zařadit grab, otočku a potom ještě manuál.





# ARCHIV

## Objednávka starších čísel

# ARCHIV PSM

KAŽDÝ MĚSÍC VÁM PŘINÁŠÍME NEJLEPŠÍ NOVINKY, RECENZE A EXKLUZIVNÍ DEMA. UTEKLO VÁM NĚCO? NAPRAVTE TO! ZA KAŽDÁ TŘI ČÍSLA ČTVRTÉ ZDARMA!



164stránkový speciál - návody na více než 20 her (Metal Gear Solid, Final Fantasy 7 a 8, Tomb Raider 4 a 5, Dino Crisis 1 a 2, Chase The Express a mnohé další), databáze všech existujících cheatů, nejlepší tipy a triky, soutěž o PlayStation 2 a hry. Speciál stojí 180 Kč doporučeně nebo 240 Kč dobírkou. Časově omezená nabídka, pouze do vyprodání zásob!

8 dem, např. F1 2001, Dave Mirra Remix, Tomb Raider 1, Driver, Ape Escape.

7 dem, např. The Italian Job, Sheep, Dog 'N' Wolf, Tintin, Worms Armageddon.

7 dem, např. WSPCH, Mat Hoffman, GT2, Spyro 3, Quake 2, Crash Bash.

8 dem, 11 plných jednoduchých her! Nejnadanější disk všech dob!

8 dem: Syphon Filter 2, Lucky Luke, Hugo, Actua Golf, Tomb Raider 3, Tony 1

7 dem: David Beckham Soccer, Worms, Mah Jongg, V-Rally 2, Winnie The Pooh

## ARCHIV PSM

TELEFONICKÉ OBJEDNÁVKY: 02/8387 1640

Všechna čísla obsahují CD! Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla je 230 Kč u posledních pěti čísel, 190 Kč u starších čísel, každé čtvrté je navíc zdarma. K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou. Kupon zašlete na adresu PlayStation Magazin, Omega Group, P.O. BOX 104, 170 04 Praha 7, a pak již jen čkejte na naši zásilku.

- |                                |                                 |
|--------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PSM01 | <input type="checkbox"/> PSM30  |
| <input type="checkbox"/> PSM03 | <input type="checkbox"/> PSM31  |
| <input type="checkbox"/> PSM12 | <input type="checkbox"/> PSM32  |
| <input type="checkbox"/> PSM13 | <input type="checkbox"/> PSM34  |
| <input type="checkbox"/> PSM14 | <input type="checkbox"/> PSM35  |
| <input type="checkbox"/> PSM15 | <input type="checkbox"/> PSM36  |
| <input type="checkbox"/> PSM17 | <input type="checkbox"/> PSM37  |
| <input type="checkbox"/> PSM19 | <input type="checkbox"/> PSM38  |
| <input type="checkbox"/> PSM21 | <input type="checkbox"/> PSM39  |
| <input type="checkbox"/> PSM22 | <input type="checkbox"/> PSM40  |
| <input type="checkbox"/> PSM23 | <input type="checkbox"/> PSM 41 |
| <input type="checkbox"/> PSM24 | <input type="checkbox"/> PSM 42 |
| <input type="checkbox"/> PSM25 | <input type="checkbox"/> PSM 43 |
| <input type="checkbox"/> PSM26 | <input type="checkbox"/> PSM 44 |
| <input type="checkbox"/> PSM27 | <input type="checkbox"/> PSM 45 |
| <input type="checkbox"/> PSM28 | <input type="checkbox"/> PSM 46 |
| <input type="checkbox"/> PSM29 | <input type="checkbox"/> PSM 47 |

Jméno:

Ulice:

PSČ:

☐ PSM SPECIÁL

Město:

Telefon:

Podpis:



# Pekelný disk

⬆️ HRATELNÁ ⬆️ DEMA ⬆️ VIDEOA ⬆️ SOLITĚŽE ⬆️ SLÁVA

Vstupte!

48



Vol. 2

Official UK  
**PlayStation**  
Magazine CD



Senzace! Vánoce jsou dávno pryč, rok se s rokem sešel a nám je zapotřebí trochu prohnat prstíky po joypadech, abychom se alespoň trochu zbavili kil nabraných během svátků klidu a míru. Nejprve vám nabízíme trochu fotbalové zběsilosti jménem *FIFA 2002*. Následuje pohled do tváře Michaela Caina, a to s novým demem *The Italian Job*. Rychle tasit zbraň po vás bude požadovat střílečka *Gunfighter* a hned vzápětí si můžete trochu oddychnout u *Crash Team Racing*, *Toy Story 2*, *PaRappa The Rapper* či *Bomberman World*. Z klasických titulů ve vašem hlasování zvítězila *Dead Or Alive*, takže s chutí do toho! ●

## CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když nahrajete hru. Disk šoupnete do vaší PlayStation a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem ⬆️. Po dohrání některých titulů budete muset konzoli restartovat.

## Disko-léčba

Špatné CD? Zabalte problémový disk do obálky a pošlete zpět na tuto adresu: PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7. My jej vyzkoušíme a pokud je skutečně vadný, zašleme vám obratem jiný.



## FIFA Football 2002

**ZKUSTE SI TO...** Račte se seznámit, nejnovější fotbalový hit od EA se pyšní úplně novým systémem přihrávek. Otočte na stranu 72!

## Liga Mistrů

**SLÁVA!**

Vyzkoušejte naše úkoly! Sami uvidíte, zda máte na to stát se šampiony PlayStation. Strana 84 vás očekává!



## Hry zdarma

**VÝHRA!**

Tento měsíc pro vás opět máme nové ceny. Stačí otočit list a dozvíte se, co všechno můžete vyhrát!



**OTOČTE A SKOČTE DO ZBĚSILÉ AKCE ROVNÝMA NOHAMA!**

FIFA Football 2002, str. 72 ● The Italian Job, str. 74 ● Gunfighter, str. 76 ● Crash Team Racing, str. 78 ● Dead Or Alive, str. 79 ● Toy Story 2, str. 80 ● PaRappa The Rapper, str. 81 ● Bomberman World, str. 81







# PEKELNÝ DISK FIFA Football 2002

## PŘIHRÁVKA



Je to jiné: Teď už nestačí jen zběsile mačkat křížek, dokud se neocitnete přímo před bránou.

## DALŠÍ PŘIHRÁVKA



Váha hraje roli: Tady budete muset použít velkou sílu a do balónu se opřít.

## STŘELA!



Když jste konečně v šestnáctce, je nejvyšší čas to tam našít.

**HRAJTE!** „Demo debut zcela předělaného krále mezi fotbalovými arkádami.“

# FIFA 2002

**PSM  
EXKLUZIVNĚ!**

**FAKTA** ŽÁNŘ FOTBALOVÝ SIMULÁTOR • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL EA • PSM SKÓRE 7/10, PSM45 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE 60 TÝMŮ, 14 LIGOVÝCH SOUTĚŽÍ ATD.

Vstupte

## ZAJÍMAVÉ PŘIHRÁVKY



FIFA se v těchto končinách stala něčím na způsob věčného vtipu. Dobrý vzhled, až únavně jednoduchá hratelnost a více licencí, než kterýkoli jiný konkurent. Proto jsme také byli poněkud skeptičtí, když tvůrci ohlásili nový systém ovládání. Ale stalo se, a nikoli poprvé, že se náš cynický přístup ukázal jako chybný a EA se podařilo svůj hýčkaný klenot změnit téměř k nepoznání. Zda bude tato věc skutečně fungovat, to zůstává otázkou, ale toto demo vám dává vynikající možnost se o tom přesvědčit na vlastní oči. Můžete zde naskočit do rozjetého zápasu Francie-Brazílie, kde v režimu pro jednoho hráče hrajete ve francouzských modrých dresech, ovšem je zde možnost i pro dva hráče (stačí zapojit druhý ovladač a na obrazovce se objeví výzva „stiskněte jakékoli tlačítko“). Vaším úkolem je nasázet soupeři co nejvíce gólů, což už zdaleka není tak snadné jako dříve, a vzhledem k tomu, že na to máte pouhý jeden poločas, může to být docela nářez. ●

## OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Přihrávka/změnit hráče
- Ⓢ Dlouhá přihrávka/skluz
- Ⓢ Střela/obraný zákrok
- Ⓢ Sprint
- Ⓢ Pokrytí
- Ⓢ Zvláštní trik/ofsajdová past
- Ⓢ Vyběhnutí gólmána
- Ⓢ Změna úhlu pohledu kamery



**Přímočaré a zničující:** v režimu pro dva hráče můžete hrát v roli Brazílie, což znamená, že kopete trestné kopy jako Roberto Carlos. Pamatuje si někdo na Le Tournoi?



**Je t'aime FIFA:** Francie v současné době vládne světu i Evropě, takže v jejím dresu najdete nejednu hvězdu.



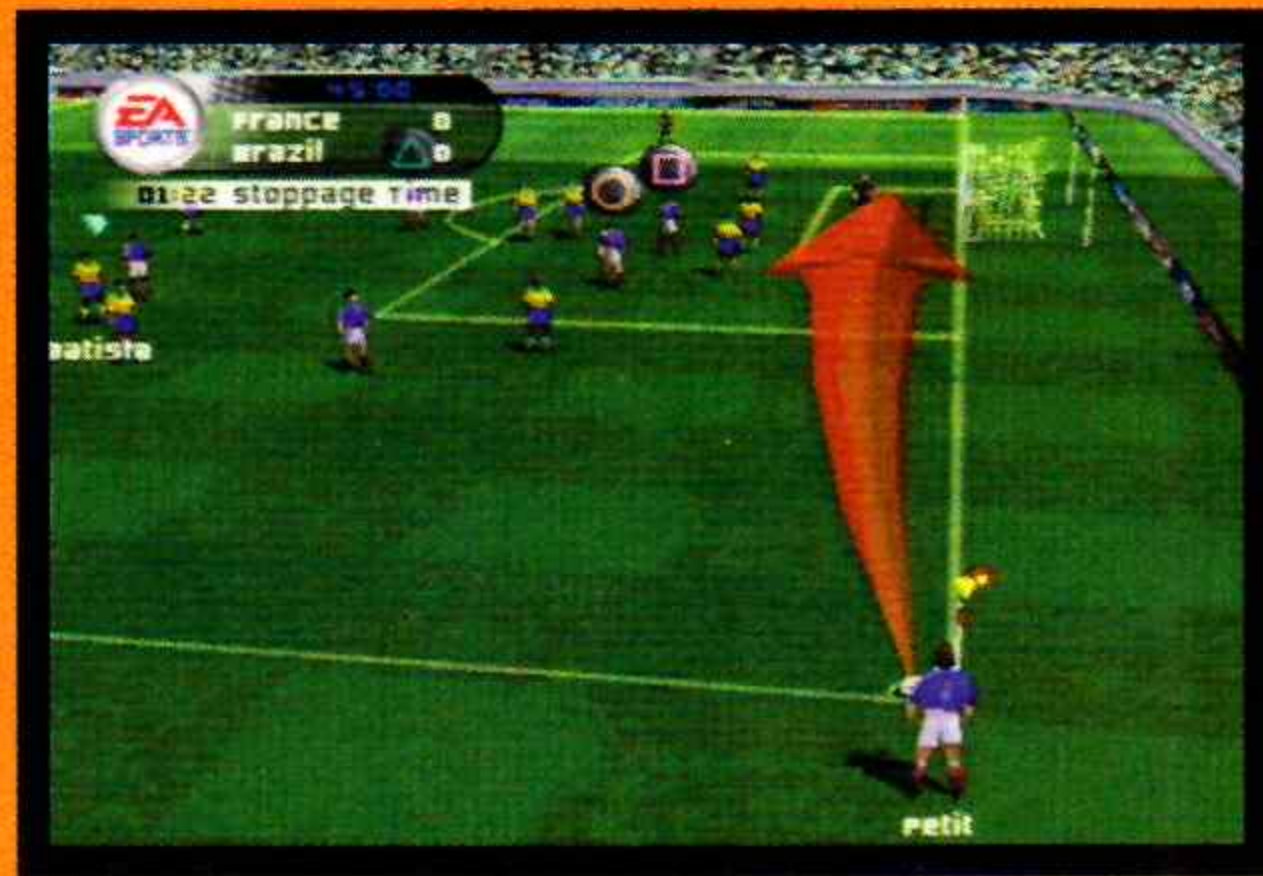
## Šikovné tipy

Jak nejlépe kopat rohy



### 1. POMOC!

Rohy jsou ve FIFA tak trochu sázkou do loterie. Víte ty obrovské ikonky nad hlavami svých hráčů? Na jednu z nich kliknete a míč okamžitě poletí někam úplně jinam. Ale nemusíte si s tím vůbec dělat starosti, protože existuje i jiná cesta. Někde u zadní tyče bude číhat další hráč a ten skóruje.



### 2. MÍŘENÍ

Ano, na velikosti záleží. Máte zde velkou šipku, a tak je chytré ji použít co nejlepším způsobem. Zpočátku vám jde o to udržet míč co nejbližší lajně, takže žádné falše či cokoli jiného. Napodobovatelé Roberta Carlose si mohou dát pohov.



### 3. V MIXÉRU

A nyní poslouchejte, draží fotbalisté, teď přijde ta technická část. Jestli chcete míč dostat do šestnáctky, musíte udělat jediné - podržet stisknutý **X** do okamžiku, než dostanete míč na své kopačky - pozor, tato technika nefunguje vždycky - a ten potom poletí přímo k hráči na zadní tyči, který zavěsí.



### 4. GÓL

Ale nemyslete si, že trefit míč do prázdné brány je tak jednoduché - musíte stisknout **○** těsně předtím, než míč doplachť k hráči (s ním nehýbejte!). Samozřejmě pokud jste opravdu frajer, můžete stiskem **○** míč předat ještě dalšímu hráči a s ním skórovat, jenže to si musíte udělat místo, protože hned se kolem vás sesypou obránci.

## ZONA PROZRAZENÍ

NEJDOU VÁM PŘIHRÁVKY A CENTRY? ZKUSTE NAŠI SPECIALIZOVANOU FOTBALOVOU PORADNU.



### NORMÁLNÍ PŘIHRÁVKA

Nestačí stisknout **X** a čekat, že míč poletí k té správné osobě. Je zde ukazatel síly, což znamená, že své přihrávky musíte náležitě vážit - proto dávejte pozor, abyste ukazatel měli vždy alespoň z poloviny plný, jinak vám míč nikam nedoletí. Také dbejte na to, abyste byli vždy namířeni správným směrem.



### CENTROVÁNÍ

Běžte k rohovému praporku a potom se jedním plynulým pohybem otočte, abyste stáli čelem k brance, a až s téměř plným ukazatelem síly stisknete **○**. V okamžiku, kdy vám bude míč odlétat od nohy, upravte jeho dráhu pomocí D-padu.



### VOLEJE

Když do šestnáctky letí centr, nelze jen s posvátnou úctou čekat, až vám přistane na noze. Takhle byste byli úplně bez šance. Namísto toho těsně před dopadem stiskněte dvakrát rychle **○** a už jen sledujte, jak napálený balón sviští do horního rohu brány.



### RYCHLÁ PŘIHRÁVKA

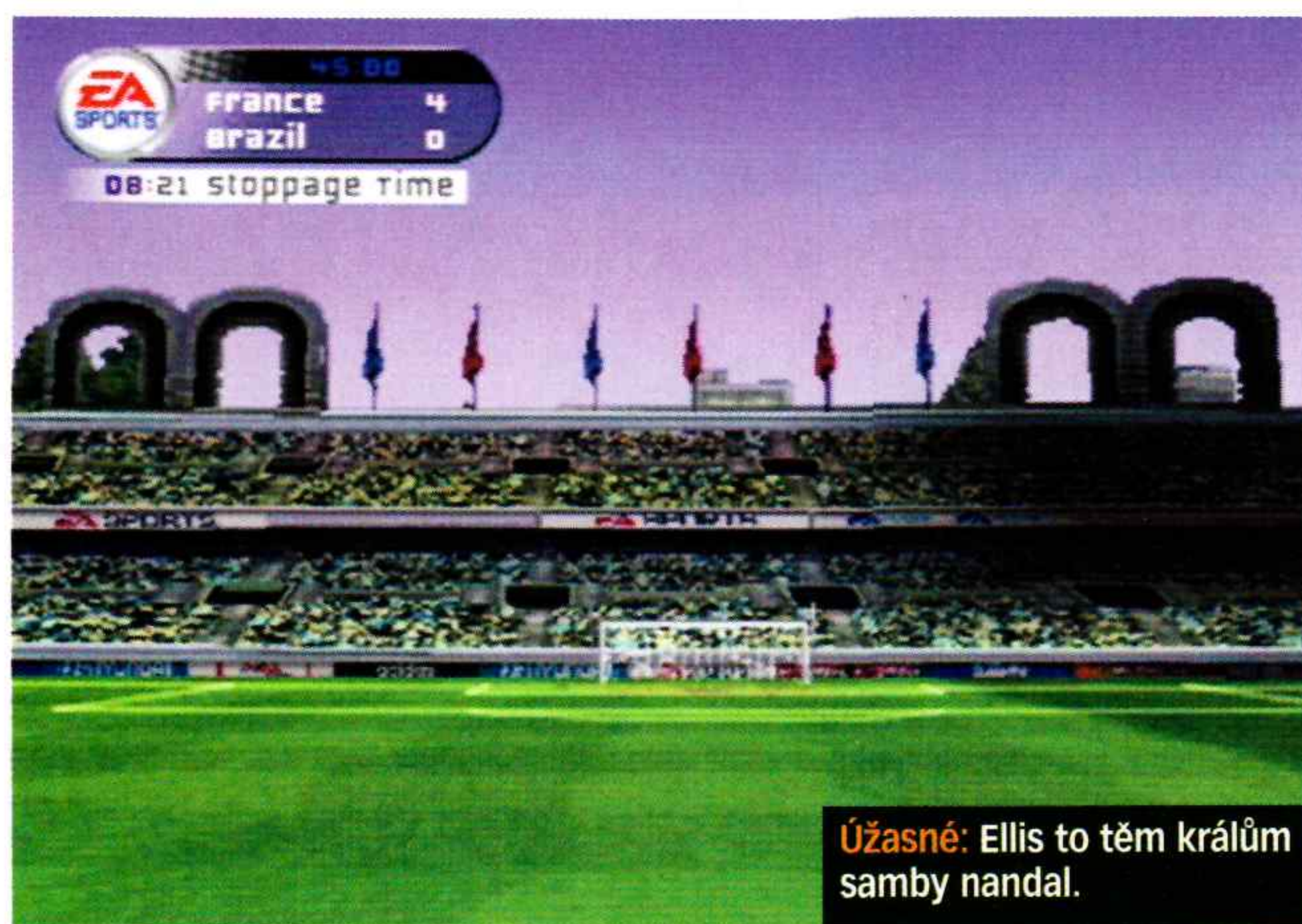
Přihrávání je v nové verzi FIFA poměrně obtížné, zejména pokud zrovna podnikáte bleskový protiútok, a to proto, že nový systém s ukazatelem síly celou věc podstatně zpomaluje. Řešením je dvakrát rychle stisknout **○**, jakmile míč dolétne k záložníkovi, a hned jej poslat dál. Výsledek bude jistě k vaší plné spokojenosti.

**HORKÝ TIP**

Až budete ve středovém kruhu a nebudete vědět, kam vyrazit, stiskněte **○**, až vám naběhne plný ukazatel síly, a potom už jen sledujte, jak váš hráč posílá nádherný lob do šestnáctky.

## PSM VÝZVA

Hrajte demo, vyděste šampióna. Bude zdrhat jako zajíc...



Úžasné: Ellis to těm králům samby nandal.

### ÚKOL

Máte pouze jeden poločas na to, abyste se zapsali do fotbalových análů, a tak svou příležitost nepropáste. My po vás chceme, abyste těm sebevědomým Brazilcům pořádně naložili. Naši cenu proto získá ten, kdo vstřelí nejvíce gólů.

### DŮKAZ

Jakmile nastřílíte žádané góly, stačí, když vítězné skóre na konci hry vyfotíte a fotku nám pošlete. Takhle jednoduché to je.

### CENA

Kdo z našich čtenářů vstřelí nejvíce gólů, ten dostane disk s FIFA 2002 a sportovní tašku EA Sports.



### PSM ŠAMPIÓN

Milovník fotbalu Nick Ellis dokázal Brazilcům nasázet čtyři banány.





# PEKELNÝ DISK

## The Italian Job

### HONIČKA!



**Jedte za vodičem:** Sledujte své kámoše po městě a podívejte se do těch nejúžasnějších uliček.

### RYCHLOST!



**Plyn na zem:** Rychlost budete zatraceně potřebovat, protože jinak se ucpanými turínskými uličkami nepropletete.

### ZÁVOD!



**Hej, hej!** Na plný plyn ujíždějte policajtům. Tihle týpci se totiž nezastaví před ničím.

**HRAJTE!** „My máme zlato, jo, oslavíme to, jsme ve vatě!!!“

# The Italian Job

Oficiální  
**Top Demo!**

**FAKTA** ŽÁNŘ AUTA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SCI • PSM SKÓRE 8/10, PSM42 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE 16 MISÍ, 12 AUT, JEDNOHO ŠILENCE

## Vstupte

### „POČKAT, MÁM PLÁN!“



**Dobrá, přesně tak.** Hezky provedené, tedy skoro. Jsme v Turíně, máme zlato, ale ještě se nějak musíme dostat ven z města. A nikoho nebaví, když ho dostanou fízlové.

Útěk z Turína si dobře pamatují všichni, kdo viděli stejnojmenný film, a právě tuto scénu se u SCI rozhodli předělat v samostatný herní level. A máme-li být upřímní, pak to je jeden z vůbec nejlepších závodních levelů, které jsme kdy hráli. Demo disk pokrývá jeho první část. Vy právě odjíždíte z místa činu a než se vám podaří nadobro pláchnout, musíte se nějak vypořádat s šíleně ucpanými turínskými ulicemi. A samozřejmě se spoustou nervních italských řidičů. Nezapomínejme také na policajty ve svých zuřivě blikajících autech, kteří vám přejí jedině. Smrt. Fízlové, k čertu s vámi!

V demu je jedno nebo dvě velmi obtížná místa, kde budete muset uplatnit naprosto přesnou jízdu, protože jinak nemůžete vůbec počítat s nějakým lepším časem. Na následující stránce jsme pro vás připravili jakéhosi průvodce, takže za chvíli se z vás stane hvězda mezinárodního podsvětí. Nuže, kámo, nohu na plyn a naplno do toho! ●

## OVLÁDÁNÍ

⊗	Plyn
⊙	Brzda
⊕	Ruční brzda
Ⓚ	Klakson
⏸	Pauza
D-Pad	Volant



**V knihovně je klid:** Dostat se sem je poměrně snadné, vchod má trochu nevyrovnanou grafiku, takže jím můžete projet.



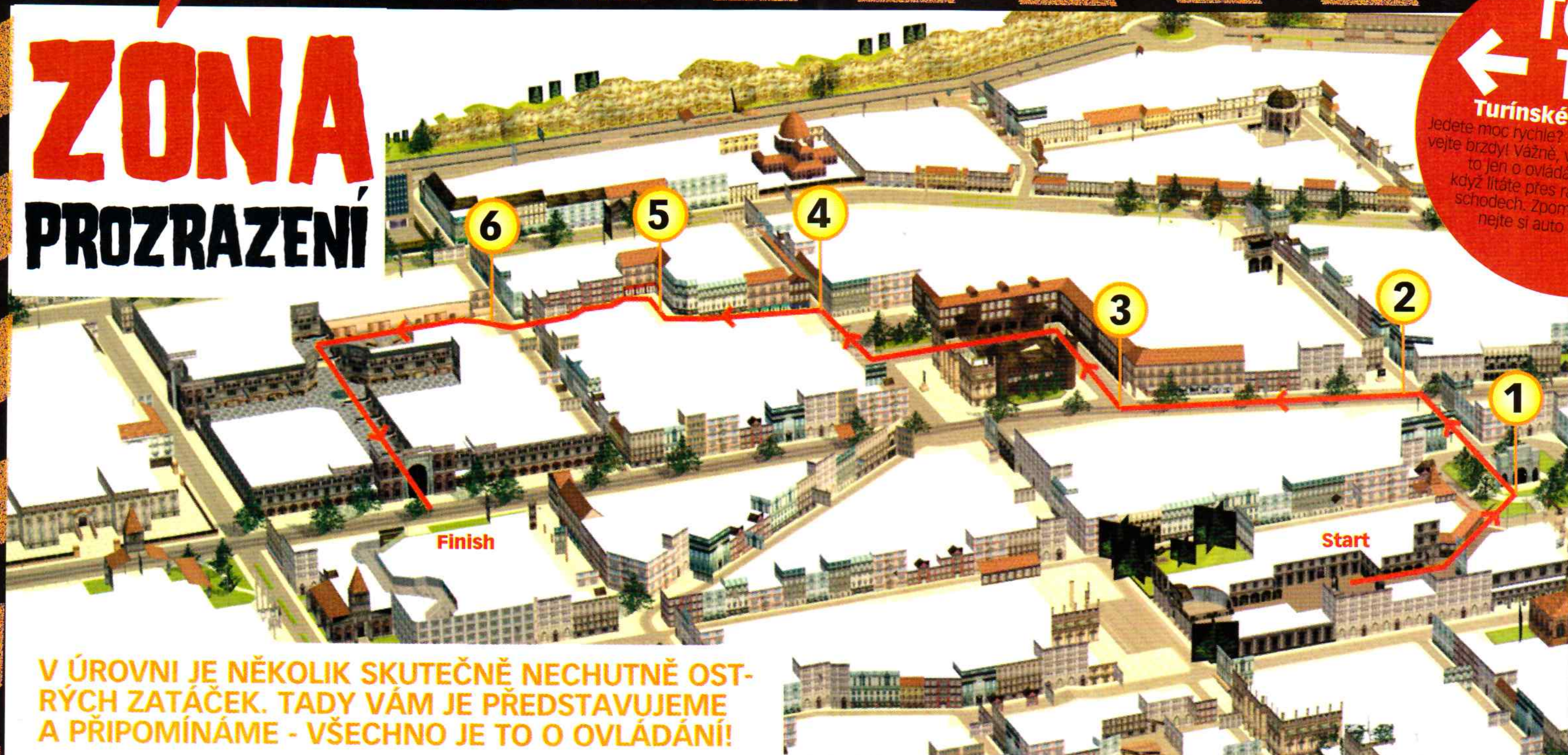
**Jízda v zatáčkách:** Jízda na plný plyn je v pohodě, když vidíte dostatečně před sebe. Až se uličky zúží, budete muset trochu ubrat. Není ale třeba zas úplně skočit na brzdy, stačí prostě jen dávat pozor, jak rychle jedete.



## ZONA PROZRAZENÍ

**TOP TIP**

**Turínské brzdy**  
Jedete moc rychle? Tak použijte brzdy! Vážně, všechno je to jen o ovládní, zvláště když lítáte přes rampy a po schodech. Zpomalte, srovnajte si auto a všechno bude fajn.



V ÚROVNI JE NĚKOLIK SKUTEČNĚ NECHUTNĚ OSTŘÝCH ZATÁČEK. TADY VÁM JE PŘEDSTAVUJEME A PŘIPOMÍNÁME - VŠECHNO JE TO O OVLÁDÁNÍ!



### BOD 1

Hned jak vyjedete, přijedete k oblouku, který vaši partáci přeskochí. Vy se ale rampě vyhněte a namísto toho ji zleva objedte. Je to mnohem bezpečnější, navíc máte stále nad autem kontrolu.



### BOD 2

Tady vám ukážeme zkratku.... Místo abyste sledovali své partáky hustou dopravou, jednoduše zeď objedte. Zácpu tak docela hezky objedete a jak všichni dobře víme, nejrychlejší cestou mezi dvěma body je...



### BOD 3

Tady za svými partáky pod koloňádou jedte, ale zahněte doleva dříve než oni a jedte přes náměstí. Získáte tak cenné sekundy a s vašimi kámoši se setkáte před schody.



### BOD 4

Teď přichází naprosto klíčová partie. Jak se budete blížit ke schodům, sundejte nohu z plynu a jedte v úhlu zhruba 45°. Pokud se vám podaří dobře to najet, vyjedete na schody a sklouznete se po zdi v pravém směru.



### BOD 5

Po schodech vás čeká několik srážů. Tady na to moc nedupejte, zejména na druhé rampě. V případě potřeby sundejte nohu z plynu, anebo šlápněte na brzdou, abyste projeli ostrou pravotočivou zatáčkou bez smyku.



### BOD 6

Poslední obtížná partie přichází na konci tohoto srázu. Když to moc osolíte, napálíte to do zdi. Jedte proto zvolna, pak prudce zahněte doprava, potom doleva a vjedete do muzea.

## PSM VÝZVA

Hrajte demo, předjedte šampióna.

### ÚKOL

Dohrajte demo (tj. po rampě vyskočte z muzea), co nejrychleji to jde. Budete na to potřebovat pár pokusných jízd, ale Zóna prozrazení vám v tomhle ohledu pomůže.

### DŮKAZ

Řekněte někomu, ať vás vyfotí v okamžiku, kdy auto opouští rampu a vylétá z muzea. Hlavně ať je jasně čitelný ukazatel času.

### CENA

Vítěz dostane disk s kompletní hrou a malé překvapení navrch!



Foto objekt: Takto vypadá nájezd na rampu.



### PSM ŠAMPIÓN

Náš super gangster Keith to všechno zvládl za 5 minut a 33 sekund.





# PEKELNÝ DISK

## Gunfighter: The Legend Of Jesse James

**DOBŘÍ!**



Velký Jesse: Nejobávanější psanec (vy) po celém Západě právě vstoupil do salónu. A je jasné, že zde propukne peklo.

**ZLÍ!**



Trochu olova: „My tě tu nechceme, kámo“. Dejte jim k večeru sežrat trochu olova.

**OŠKLIVÍ!**



Hej, gringo: Bandité jsou za každým rohem, takže o napětí není nouze.

**HRAJTE!** „Popadněte svůj G-Con a pojdte si pořádně zastřílet.“

# Gunfighter: The Legend Of Jesse James

**PSM EXKLUZIVNĚ!**

**FAKTA** ŽÁNŘ STŘÍLEČKA PRO SVĚTELNOU PISTOLI • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL UBI SOFT • PSM SKÓRE 7/10, PSM46 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE 6 MINIHER

Vstupte

### DRSŇÁK ZE ZÁPADU



Vítejte na Divokém západě. Pokud zvládnete obyčejným koltem sejmout na padesát kroků plechovku, pak pojdte do toho, protože vás možná čeká tučná odměna.

Naše demo má dva levely a před vámi stojí dva úkoly. První je hned z první úrovně kompletní hra. Jessemu někdo unesl ženu a vaším úkolem je to vyřešit, a to samozřejmě střelbou. Jakmile level dohrajete do konce, dostanete jisté sumy peněz - podle toho, jak rychle se vám podařilo nepřátele zlikvidovat a jak přesně jste mířili. Druhý úkol se odehrává na pojízdné střelnici. Zde proti vám vyskakují kovbojové, které musíte co nejrychleji trefovat. I zde na konci dostanete peníze v závislosti na vašem výkonu. Tak do toho, milý kovboji. ●

### OVLÁDÁNÍ

**Světelná pistole**  
Kohoutek  
'A' button

Střelba  
Nabíjení

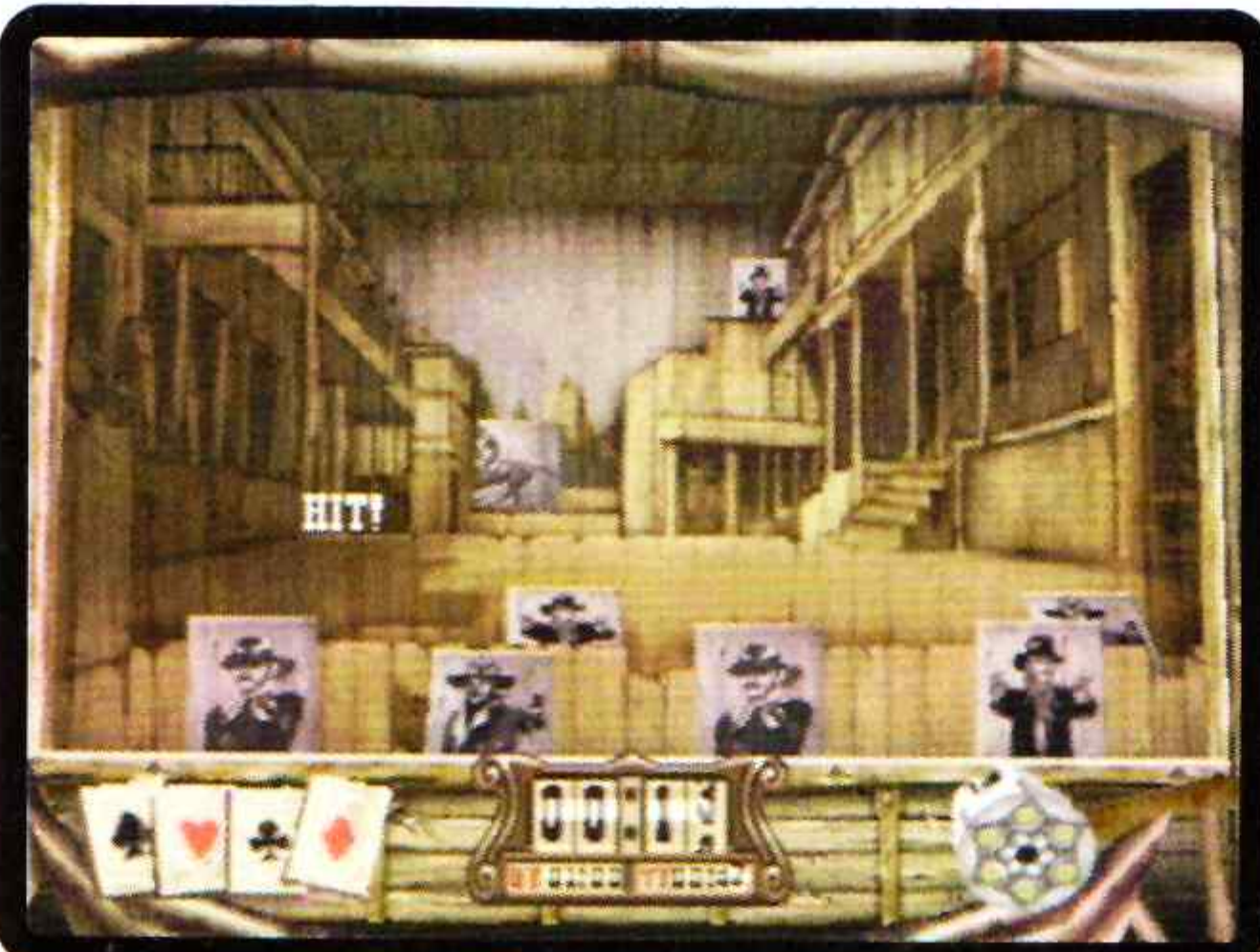
**Joypad**  
D-pad nebo analogová páčka  
[X]

Míření  
Skrývání/ nabíjení  
Střelba  
Pauzové menu

[O] / [START]



**Jednoduché:** Snažte se nezůstat příliš dlouho nekrytí, jinak dostanete olovo mezi oči. Stiskem tlačítka A na pistoli se přikrčíte.



**Tři amigos:** Bandité se objevují po dvou nebo po třech, takže je vždy sejměte najednou, ať ušetříte nějaký ten čas.



**Střelnice:** Na jarmarku si můžete zastřílet pro radost a získat tučnou odměnu. Navíc si procvičíte své střelecké schopnosti.



## ZONA PROZRAZENÍ

PŘIJDE VÁM BOJ S BANDITY MOC DRSNÝ? NEDAŘÍ SE VÁM ZÍSKAT ODMĚNU? ZKUSTE NAŠE TIPY.



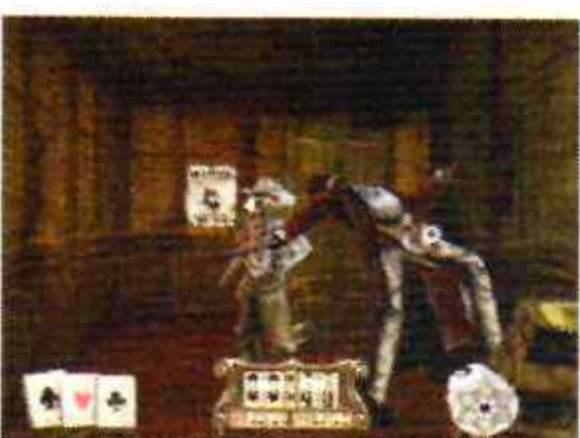
### EXTRA ŽIVOT

V první místnosti, do které vstoupíte, najde se extra život na skříni. Nejprve rychle postřílejte desperáty kolem sebe, pak zamiřte ke stříbrné krabici nad vámi. Pokud půjdete pro život hned, dopadne to tak, že akorát o jeden přijdete. V dalším průběhu levelu je jich ještě několik, tak mějte oči na stopkách.



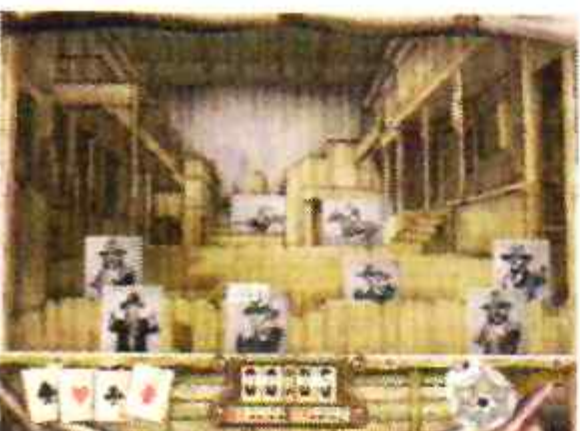
### EXTRA ČAS

Po úrovních je rozmístěno několik malých stříbrných ikoněk, které vám poskytnou extra čas - musíte do nich akorát střelit. Musíte být hodně rychlí, abyste je trefili včas, ale vždy nejprve sejměte gaunery kolem vás, teprve potom se věnujte hodinám.



### HLEDÁ SE: ŽIVOT

V chodbě zhruba v polovině úrovně visí kopie zatykače. Když do něj střelíte, získáte extra život. Na druhé straně téže chodby najdete na bedýnkách další život a prodloužení času.

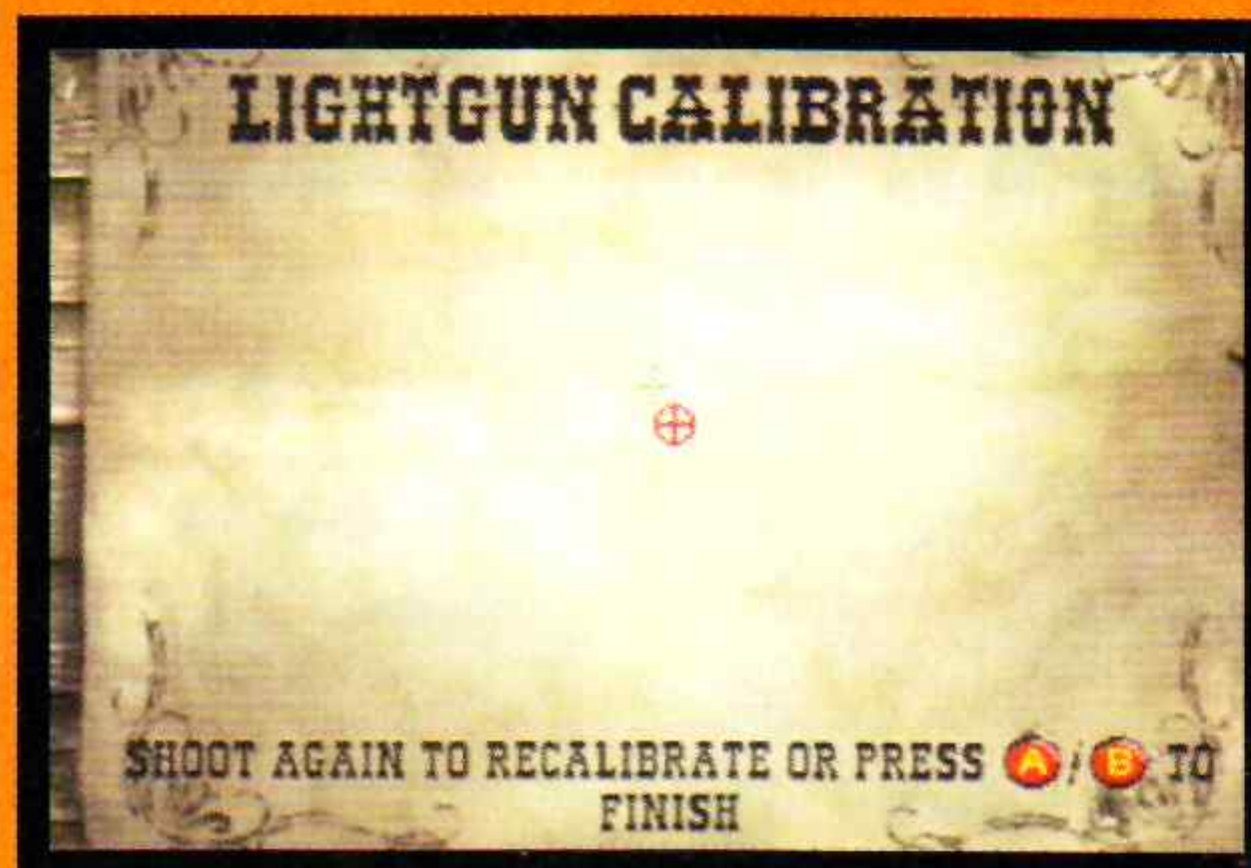


### HRA NA STŘELNICI

Minihra na střelnici je docela obtížná. Musíte totiž v daném čase sestřelit všechny terče. Pokud vám to nejde, snažte se zapamatovat pořadí, v jakém terče vyskakují. Bude-li dávat pozor, můžete ty dole střelit v běhu najednou a získat tak cenný čas.

## Šikovné tipy

Buď budete rychlí nebo mrtví...



### 1. V PALBĚ

Chcete-li si Gunfighter užít v maximální míře, potřebujete světelnou pistoli, byť hru lze hrát i s joypadem. Možná vám to přijde jako samozřejmost, ale nezapomeňte si nakalibrovat pistoli. Vstupte do menu a zde si vyberte Gun Calibration. Pak střílejte na terče, dokud nebudete s mířením spokojeni.



### 2. KRYJTE SE

Šest kulek není v této hře nic, takže budete muset poměrně rychle nabíjet. Nejlepší je zaútočit na gaunery s plným kvěrem, tak si vždycky za bedýnkami nabijte. Neschovávejte se ale zase příliš dlouho, protože čas hraje proti vám.

## TOP TIP

**RADOST ZABÍJET:** Pokud používáte pistoli, zkuste do druhého portu zapojit joypad a ten používat k nabíjení a skrývání.



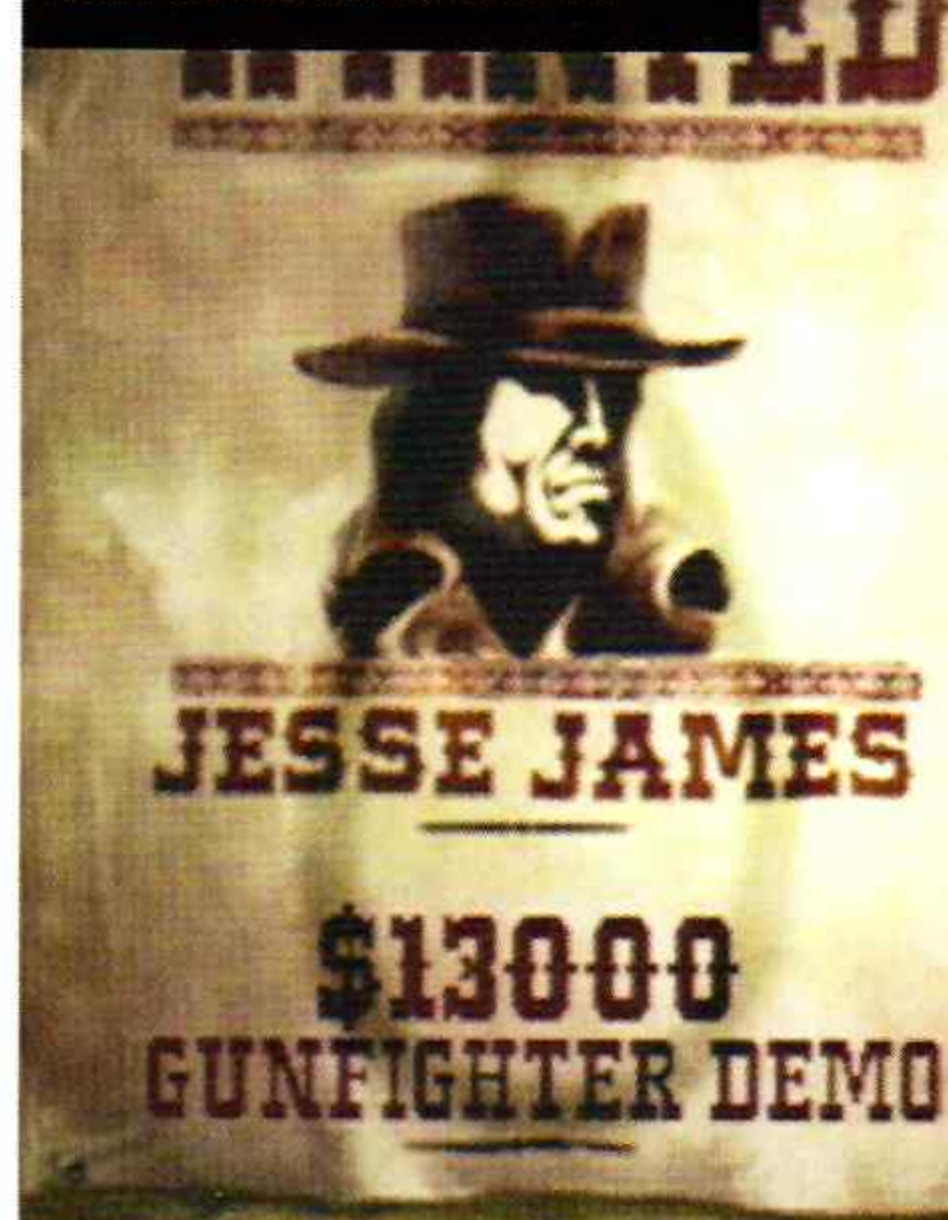
## VYHRAJTE TOTO!

Šťastný výherce neobdrží jen plnou verzi hry Gunfighter, ale také další čtyři hry určené pro pistoli G-Con 45! Tedy Time Crisis: Project Titan, Rescue Shot, Point Blank 3 a Ghoul Panic

## PSM VÝZVA

Připravte se na pořádnou palbu!

Psanec z PSM: Dokážete trumfnout naše skóre?



BEST TIME:  
03:30  
YOUR TIME:  
03:47

### ÚKOL

- Když se protlučete hlavním levellem, dostanete odměnu v hotovosti. Vyhrává ten, komu se podaří získat nejvíce!
- I střílení na střelnici vám vynese nějakou tu hrst dolarů. Vyhrává ten, komu se podaří nastřílet nejvíc.

### DŮKAZ

V obou levelech závěrečnou obrazovku vyfotíte, aby bylo vidět, kolik přesně jste si vydělali. Nebo svůj výkon nahrajte na video.

### CENA

Ti, kteří budou v obou soutěžích nejlepší, dostanou výše zmíněnou kompilaci pěti her určených pro světelnou pistoli. No to už snad stojí za snahu!



### PSM ŠAMPIÓN

Náš „bezejmenný pisálek“ udělal v hlavním levelu 13 tisíc doláčů, ve druhém 4.700. Osolte mu to.





# PEKELNÝ DISK Crash Team Racing

**HRAJTE! „Nejlepší animovaná závodní motokárová hra, kterou lze za prachy koupit“**

# Crash Team Racing

Oficiální  
**Klasika**

**FAKTA** ŽÁNŘ MOTOKÁRY • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 9/10, PSM22 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE OKRUHY, 4 POHÁRY, REŽIMY PRO ČTYŘI HRÁČE A BITVU

## Vstupte

### CHYTRÝ LIŠÁK BANDICOOT

➔ Je to jedna z nejroztomilejších postavček na PlayStation, ale stačí Crashe posadit do nadupané motokáry a stane se z něj větší ďábel než lev salónů v Lamborghini. Naše demo téhle nádherné závodní hry vás postaví do první řady startovacího roštu pro Papu Papu Grand Prix, což je závod na tři okruhy kolem pyramidy tlustého faraóna. Chcete-li splnit náš úkol, musíte jet rychle jako sám ďábel, řezat zatáčky a taky mít rychlý prst na spoušti.

Tohle demo též obsahuje výtečný režim pro více hráčů, takže si můžete s kamarády pořádně zařádit. Jakmile hru okusíte, jistě zatoužíte po nášupu. Ale tady vás můžeme naštěstí uklidnit, protože hra je dokonalá i jako celek. Je tu spousta okruhů a dokonce i adventurní režim pro jednoho hráče. Jděte do toho! ●

## OVLÁDÁNÍ

⊗	Plyn
←/→	Volant
↓	Zpátečka
Ⓢ	Brzda
Ⓞ	Vystřelit zbraň/power up
△	Natočit mapu/ speedo
12	Změnit úhel pohledu
12	Pohled do zpětného zrcátka
11/11	Skok
11/11 + ←/→	Smyk

**Zkratka:** Máte-li Uka-Uka, pak tady skočte, čímž se vám podaří získat více jablek a ušetřit několik cenných sekund. Když ale skok špatně načasujete, může to být váš konec.



**Chytré krabičky:** Když najedete do těchto krabic, získáte různou výzbroj, třeba dynamit, rakety, chemikálie, power-upy Uka-Uka či bomby.

## ZONA PROZRAZENÍ

**ZVYŠTE SI ŠANCE NA DOBYTÍ SLÁVY!**



### SMYKY

Cesta ke skutečně rychlým časům vede hlavně skrze přesné projíždění zatáček. Jak budete vjíždět do zatáčky, stiskněte **11/11**, čímž skočíte, a hned po přistání prudce zatočte ve směru zatáčky. Tento trik můžete v každé zatáčce opakovat až třikrát - že jedete na plné otáčky, to dosvědčuje kouř z vašeho výfuku.

## PSM VÝZVA

**Kdo bude rychlý jako Crash?**



**Crash jede:** Nick vyhrál, ale zajel pouze průměrný čas 2:15:64.

### ÚKOL

Hezký a jednoduchý, takže žádnou paniku. Jediné, co musíte udělat, je to, že naskočíte do své nadupané motokáry a všem ujedete. Přitom se ještě snažte dosáhnout co nejlepšího času. Ten, kdo v závodě na tři kola zajede nejlepší čas, vítězí.

### DŮKAZ

Až dohrajete, konečnou obrazovku vyfoťte (anebo to celé nahrajte na video), hlavně aby byl vidět čas a umístění.

### CENA

Šampion získá plnou verzi úžasné hry. Dejte se do závodění!

### PSM ŠAMPION

Nick to jel přesně 2:15:64! To jistě zajedete líp...





**HRAJTE!** „Bojovka s tolika údery, že se vám o tom ani nezdá.“

# Dead Or Alive

Oficiální  
**Klasika**

**FAKTA** ŽÁNŘ BOJOVKA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL SONY • PSM SKÓRE 8/10, PSM4 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE DEVĚT POSTAV S RŮZNÝMI BOJOVÝMI STYLY

## Vstupte

### KRÁTKÉ SETKÁNÍ

➔ Tak vzhůru do toho! Ony poněkud roztřesené dámy v této poměrně už věkovité, leč stále velice zábavné trojrozměrné bojovce by možná snesly trochu mohutnější poprsí. Jenže nenechte se mýlit! Sice se třesou, ale ránu, tu stále dát umějí. A věřte tomu, že tyto dámy se ani neostýchají ukázat své spodní prádlo - jejich kopy už zlikvidovaly nejednoho frajera. Není tedy ani divu, že jste si jako klasické demo vybrali právě tuto hru.

Dost ale chození kolem horké kaše, tady jsme kvůli jedné jediné věci, a tou jsou souboje. V našem úchvatném demu si můžete zahrát v roli jednoho ze tří mistrů bojových umění. Jsou tu Kasumi, expertka na Ninjutsu, Lei-Fang, milénka Taikyoka a Jann-Lee, který je mistrem v Jeet Kune Do. Čekají vás zběsilé souboje a spousta různých způsobů, jimiž lze rozdávat bolest. Abyste ovšem našli nejlepší způsob, jak lámat lidem kosti, na to budete muset trochu experimentovat. ●

### OVLÁDÁNÍ

D-pad	Směr
⊗ or △	Úder
⊙	Kop
⊕	Chvat

Plus tu na vás čeká spousta komb. O tom více v Zóně prozrazení.



**Smrtelný tanec:** Postavy se pohybují, jako kdyby tančily disko, ale tohle je něco úplně jiného. Tady jde o kejhák, bejby.

**Trochu kombinace:** Dejte to soupeři sežrat - popadněte D-pad a pak střídejte křížek a kolečko. Nádherna!



## ZONA PROZRAZENÍ

UMÍTE TO NAKOPNOUT?  
NO JASNĚ, ŽE JO.

### ZÁPASNICKÁ FORMA

Dead Or Alive nabízí stovky různých kopů, úderů, chvatů a kombinací. Pokud byste se je chtěli všechny naučit, museli byste strávit několik let v orientálním klášteře, kde byste bojovali a neustále zkoušeli, co všechno je možné. Když stisknete na D-padů ↓ a zároveň akční tlačítka, provede váš bojovník nízký kop či úder, zatímco při stisku ↑ provede údery ve skoku nebo vysoké kopy. Máte-li zájem o zvláštní chvaty, vyzkoušejte kombu typu ← + ← + ⊗ + ⊙. Výsledky budou skutečně úchvatné.



## PSM VÝZVA

**Hrajte demo, namlaťte šampionovi.**



**Bouchač:** PSM vyhrál za 40,44 sekundy. Trumfnete nás?

### ÚKOL

Abyste ukázali svou sílu naplno, musíte co nejrychleji porazit dva soupeře. Vítězem se stává ten, kdo vyhraje nejrychleji.

### DŮKAZ

Oba souboje je třeba nahrát na video, a to tak, aby byl jasně vidět celkový čas potřebný k dosažení vítězství.

### CENA

Vítěz získá plnou hru. A protože jde už o sběratelský kousek, přidáme také trochu novějšího Tekken 3.

### PSM ŠAMPION

Nick Ellis zlikvidoval soupeře během 40,44 sekundy.







# PEKELNÝ DISK Toy Story 2

**HRAJTE!** „Největší demo tohoto měsíce vás opravdu dostane...“

## Toy Story 2

Oficiální  
**Top Demo!**

**FAKTA** ŽÁNŘ PLOŠINOVKA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL ACTIVISION • PSM SKÓRE 8/10, PSM22 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE SPOUSTU MINIHER

### Vstupte

#### HVĚZDNÝ ROZKAZ



Jsou plošinovky a plošinovky. Ale *Toy Story 2* má před všemi pořádný náskok, dokonce i před esy formátu *Spyro* či *Crash*. Co by vesmírný výsadkář Buzz Lightyear jste byli vysazeni do světa, v němž jsou hračky vašimi přáteli i nepřáteli.

Toto demo obsahuje kompletní první level hry. Odehrává se v Andyho domě a čekají vás tu různé úkoly, které musíte splnit pro různé nehratelné postavy. Tak třeba Little Bo Peep ztratila - no, neřekli byste to do ní - svou ovci a Piggy Bank chce naplnit mincemi. Upřímně řečeno, moc volnosti vám nedopřejí!

A máte tu dokonce i velkého zlého bosse v podobě natahovacího plechového robota, takže ani v tomto ohledu nepřijďte zkrátka. Právě kolem tohoto bosse se točí celý náš úkol, takže možná je na čase, abyste začali cvičit, protože svět, ten se sám nezachrání! ●



**Ekologické:** Každý level ve hře je nádherně graficky proveden, a to do nejmenšího detailu. Andyho ložnice hýří pestrými barvami.



**Dohoň mě!** Miniher je v *Toy Story 2* požehnaně. V demo najdete závody s autíčkem na dálkové ovládání. Pokud vyhrajete, obdržíte jako odměnu suvenýr Pizza Planet - ten má pro dokončení úrovně zásadní význam.



## ZONA PROZRAZENÍ

RADY A TIPY, JAK  
SI UDRŽET ZDRAVÝ  
ROZUM...



### NABRÁNÍ ENERGIE

Pokud máte za lubem získat co největší palebnou laserovou sílu, jednoduše držte stisknuté **○**. Tak načerpáte energii.



### ÚTOKY Z DÁLKY

Pokud se chystáte skákat po plošinách, sejměte blízké nepřátele už z dálky, jinak se vám do toho budou plést.

### OVLÁDÁNÍ

D-Pad	Pohyb
<b>○</b>	Výskok
<b>L1</b>	Sniperský režim
<b>R2/L2</b>	Otočení kamery
<b>○</b>	Střela laserem (podržením nabijete)
<b>○</b>	Útok z otočky
<b>○+○</b>	Útok udupáním

## PSM VÝZVA

**Hrajte demo, porazte šampiona.**



**Natažená hračka:** Tohoto strašlivce musíte zničit.

### ÚKOL

Připojte svou PlayStation k videorekordéru (na straně 84 se dozvíte detaily o tom, jak to udělat) a nahrajte celý průběh své bitvy s velkým plechovým robotem. Toho automatického blbečka musíte porazit, jak nejrychleji to půjde.

### DŮKAZ

Svou videonahrávku nám pošlete na obvyklou adresu (viz strana 98), přičemž na přední stranu jasně napíšete *Toy Story 2*.

### CENA

Dostanete plnou hru a také oba filmy *Toy Story* na VHS!

### PSM ŠAMPIÓN

Náš řezník Al Bickham toho plechového panáka vyřídil za 39 sekund. Nic moc...





**HRAJTE!** „No tak, není času nazbyt... jedem!“

# PaRappa The Rapper

**FAKTA** ŽÁNŘ **TANEČNÍ SIMULÁTOR** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **SONY** • PSM  
SKÓRE **NERECENZOVÁNO** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **TROCHU ULÍTLÓU HRATELNOST**

## NAKRÁJENÁ CIBULE

➔ „Ty jsi ten chlápek s plánem, jo? Ty jsi on?“, ptá se poněkud bizarně mistr kung-fu Chop Chop, človíček s hlavou ve tvaru cibule. Ne, nebojte, fakt tu v redakci nic nekouříme.

Stejně jako *Dance Dance Revolution*, i *PaRappa* je taneční hra, kde sledujete postavičku, jež tančí před vámi, a vaším úkolem je co nejvíce zdokonalit své taneční schopnosti. Hra, jež oplyvá roztomilými čipernými postavkami a má charakteristickou 2D grafiku, patří k jednomu z vůbec nejbizarnějších titulů na PlayStation.

Naše demo je vlastně celý první level hry, kde PaRappa stojí před mistrem Chop Chopem, který mu ukazuje svůj tanec, nezaměnitelně inspirovaný kung-fu. Pokud chcete uspět, budete muset své pohyby doslova geniálně načasovat, zvláště když pan Cibule vytáhne svá komba. ●

## OVLÁDÁNÍ

⊗ ⊕ ⊙ ⊖  
Start

Taneční pohyby  
Pauza

## PSM VÝZVA

**Hrajte demo, utancujte šampiona...**

### ● ÚKOL

Chceme, abyste si napsali a zazpívali vlastní rapovou skladbu. Ta musí ale být o PSM nebo o PlayStation. A prosím, vyhýbejte se sprostým slovům, protože některým lidem z redakce nahánějí hrůzu.

Každý nějak začínal: Dneska PaRappa, zítra legenda.



### ● DŮKAZ

Svou nahranou skladbu, fotku a text pošlete na audiokazetu na naši adresu.

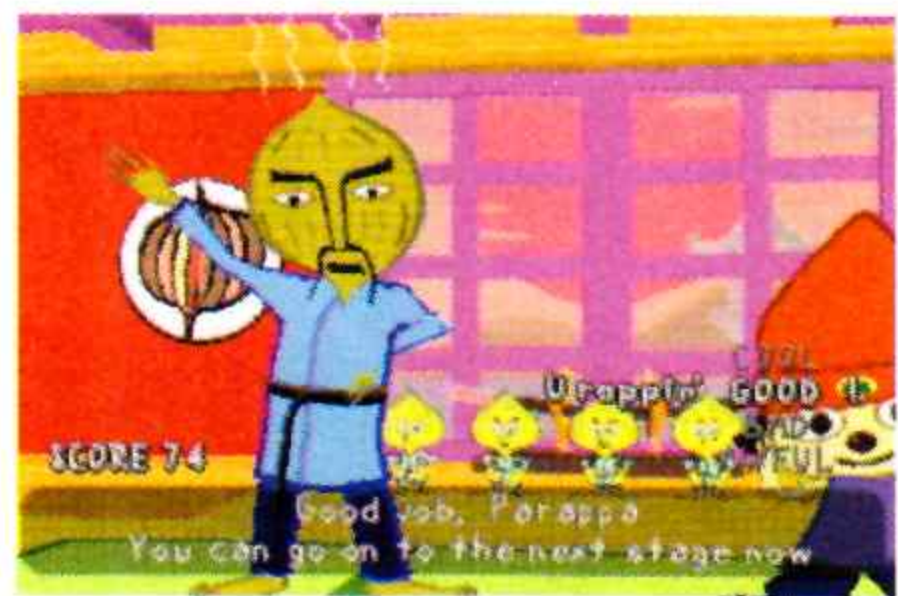
### ● CENA

Za námahu odpovídající cena - disk s hrou, tři CD s rapovou hudbou a půlroční předplatné PSM!

**PARENTAL ADVISORY NO SWEARING!**

## ZONA PROZRAZENÍ

VŠECHNO JE OTÁZKOU SPRÁVNÉHO NAČASOVÁNÍ...



### NA TLAČÍTKO

Tahle hra je celá o tom trefit správná tlačítka ve správný čas, ovšem existuje několik rovin úspěšnosti, a to podle toho, jakou sílu vyvíjíte - stačí stisknout tlačítko o něco málo pomaleji a už ztrácíte. Zkuste si fúkat do rytmu - hodně to pomáhá!

# Videodrom

**Hezky se posadte a vychutnejte si klipy.**

## Syphon Filter 3

Sony střežila demo *SF3* jako oko v hlavě - to kvůli ochraně nečekaných zvratů v ději a také lokací. Teď si konečně nejlepší dobrodružství Gabriela Logana můžete vychutnat i vy. Jděte do toho.



## Monsters, Inc

Zhasněte světla, popadněte popcorn a pohladejte pejska. Tato ukázka z filmu je naprosto fantastická a jistě se při ní budete válet smíchy po zemi. Naštěstí stejně legrační je i hra.



# Download

## JAK POUŽÍVAT DOWNLOADY

Do svojí PS1 vložte paměťovou kartu a demo CD. V hlavním menu vyberte Downloader, zvolte si žádaný save a stiskněte ⊗ - tím se vám download uloží na kartu a cheat lze pak použít v plné verzi hry.



### ABE'S EXODUS

Máte chuť ocitnout se najednou třicet sekund před koncem hry? Žádný problém!



### COLONY WARS - RED SUN

Dohraná hra, spousta prachů, hezká kosmická loď.



### TENCHU 2

Deset dalších exkluzivních levelů...



### RESIDENT EVIL 3

Jedna z nejděbelnějších her na trhu. Dohrajte ji!



### SMALL SOLDIERS

Další save, v němž je pro vaše potěšení pokořená celá hra.



### SPYRO THE DRAGON

Úúúú - děsivé. Škoda, že jsme to museli udělat za vás.



### SPYRO 2

Zachtělo se vám více? Není problém, od toho nás máte, ne?



### SYPHON FILTER

Další dokončená hra, takže si můžete pohrát se skrytými věcmi.



### TOY STORY RACER

Těžší než to na začátku vypadalo, ale nakonec jsme ho dostali.

Jak si je poslechnout: vložte disk do přehrávače, najděte si skladbu 9 a stiskněte Play.

## MUZIKA NA PLNO!

### Oficiální výběr

Druhá a (téměř) poslední část se třemi ujetými skladbami...

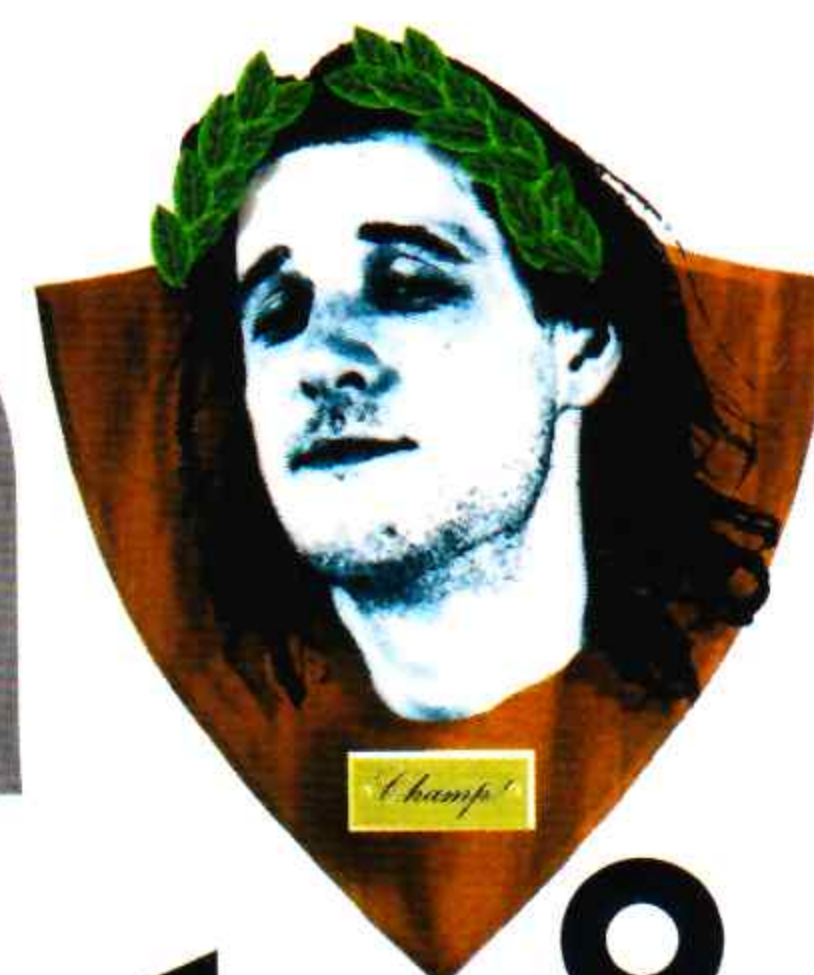






**PEKELNÝ DISK**  
Nechť hry začnou....

# Oficiální Český PlayStation Magazín Liga mistrů



**„We are the champions!“ zpívají Queen.  
A mistři můžete být i vy. „No time for losers...“**

## PRAVIDLA

Musíte splnit úkoly stanovené na demo disku, a to přesně podle pokynů. Dále je třeba, abyste poskytli čitelný důkaz, buď ve formě fotografie, nebo videokazety, a zároveň vyplnili přihlášku do soutěže. Přihlásit se můžete kolikrát chcete. Nepoužívejte ale cheaty ani nepodvádějte nijak jinak. Ty vycítíme na sto honů - jakékoliv nesplnění našich pokynů má za následek diskvalifikaci.

## JAK POŘÍDIT DŮKAZY

**Fotografie**  
Namiřte foták na obrazovku a fotte! Aby byla fotka lepší, vyprňte blesk, zatáhněte závěsy a použijte rychlý film (tj. 200 nebo 400 ASA).

## Video

1. Vezměte kabel, jímž připojujete PlayStation k TV a připojte jej do zásuvky „Signal In“ na zadní straně vašeho videorekordéru.
2. Připojte zástrčku „Signal Out“ na video do TV a oba přístroje zapněte.
3. Přepněte TV na video kanál a zapněte PlayStation.
4. Najděte volný kanál na video ladění a vyhledejte playstationový signál. Nastavení uložte do paměti.
5. Dohrajte úkol, přičemž nezapomeňte do videa nahrát výsledkovou obrazovku nebo celý výkon (viz jednotlivé úkoly a pokyny). Po chvíli stiskněte stop.
6. Opakujte kroky 5 a 6, a to podle počtu úkolů, které se chystáte splnit.
7. Přetočte kazetu zpět na začátek. Tohle je velmi důležité.



Hraní her je celé o tom snažit se být nejlepším. Musíte prostě dokázat, že na vás nikdo nemá, že vám konkurenti nesahají ani po kotníky a že jsou pro vás jen prach. To víme my stejně dobře jako vy. A tak vám nabízíme šanci, jak své schopnosti dát na odív. Ale nejenom to - rovněž můžete svého

génia posunout na úplně novou rovinu. Ano, neschetně pařanů a čtenářů našeho časopisu vám bude závidět a při pohledu na vaše úspěchy jen nevěřícně slintat.

Nuže, my vám hodili rukavici a na vás je ji zdvihnout, utřít si s ní s odpuštěním zadek a mrstít nám ji zpět do tváře. Jste ale lepší, než jsme si mysleli, takže to možná

bude podstatně drsnější a těžší. Pro zajímavost - nejlepší výkony v anglické verzi našeho magazínu jsou podstatně horší.

Ještě však k jedné choulostivé záležitosti - celkem podle očekávání se objevila celá řada podvodníků, která se více či méně rafinovanými způsoby snaží zvítězit. V několika případech jste použili mírně jednodušší plnou verzi hry, jindy se zase snažte využít nejrůznějších cheatových zařízení. V drtivé většině případů jsme tyto podvody schopni odhalit, bohužel ne vždy to charakter hry umožňuje. Tato soutěž je o vzájemném porovnávání výkonů a o zábavě, nikoliv jen o vyhrávání cen. Ale musíme uznat, že bez pořádné motivace by to nebylo ono, takže se ti nejlepší z vás mají skutečně na co těšit.

## CO DĚLAT

Každé demo na disku je obohaceno o nějaký úkol. Úkoly najdete v popisu disku začínajícím na straně 72. Když úkol splníte a svůj výkon nějak zaznamenáte, můžete vyplnit formulář dole a vše nám poslat. Snadné.



## CO VYHRAJETE

Nejlepší hráči budou zvěčněni v naší Síni slávy. Nicméně připravte se na možné vedlejší důsledky vaší popularity - třeba pronásledování senzacechtivými fotografy. Každý šampion obdrží hru pro PS1 a certifikát potvrzující jeho pařanskou genialitu. A co víc, vejdete do dějin videoher coby největší pařani všech dob.

## FORMULÁŘ LIGY MISTRŮ

Jsem dokonalej hráč a můj výkon/skóre je tak dobrý, že se chci proslavit a navrch vyhrát nějakou tu cenu. Hrál jsem následující demo a přikládám důkaz výkonu:

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> FIFA 2002         | <input type="checkbox"/> Dead or Alive     |
| <input type="checkbox"/> The Italian Job   | <input type="checkbox"/> Toy Story 2       |
| <input type="checkbox"/> Gunfighter        | <input type="checkbox"/> PaRapa The Rapper |
| <input type="checkbox"/> Crash Team Racing | <input type="checkbox"/> Bomberman World   |

Přiložil jsem Video

Fotografie

Pošlete tento formulář nebo jeho kopii spolu s vaším důkazem na adresu Omega Group P.O.BOX 104, 170 04, Praha 7. Chcete-li kazetu zpátky, pošlete i ofrankovanou obálku. Datum uzávěrky je 15. března 2002!

Jméno

Adresa

Telefon

E-mail

# Král Demo

**Všichni se skloňme před největším pařanem tohoto měsíce.**

## Radim Jindrák

Radim byl tenhle měsíc tak aktivní, že snad ani nemohl dělat nic jiného než hrát naše demo. Doufáme, že si mezitím našel trochu času i na spánek a jídlo k doplnění životní energie, protože jinak by se teď nedozvěděl, že získal oficiální titul největšího pařana tohoto měsíce.

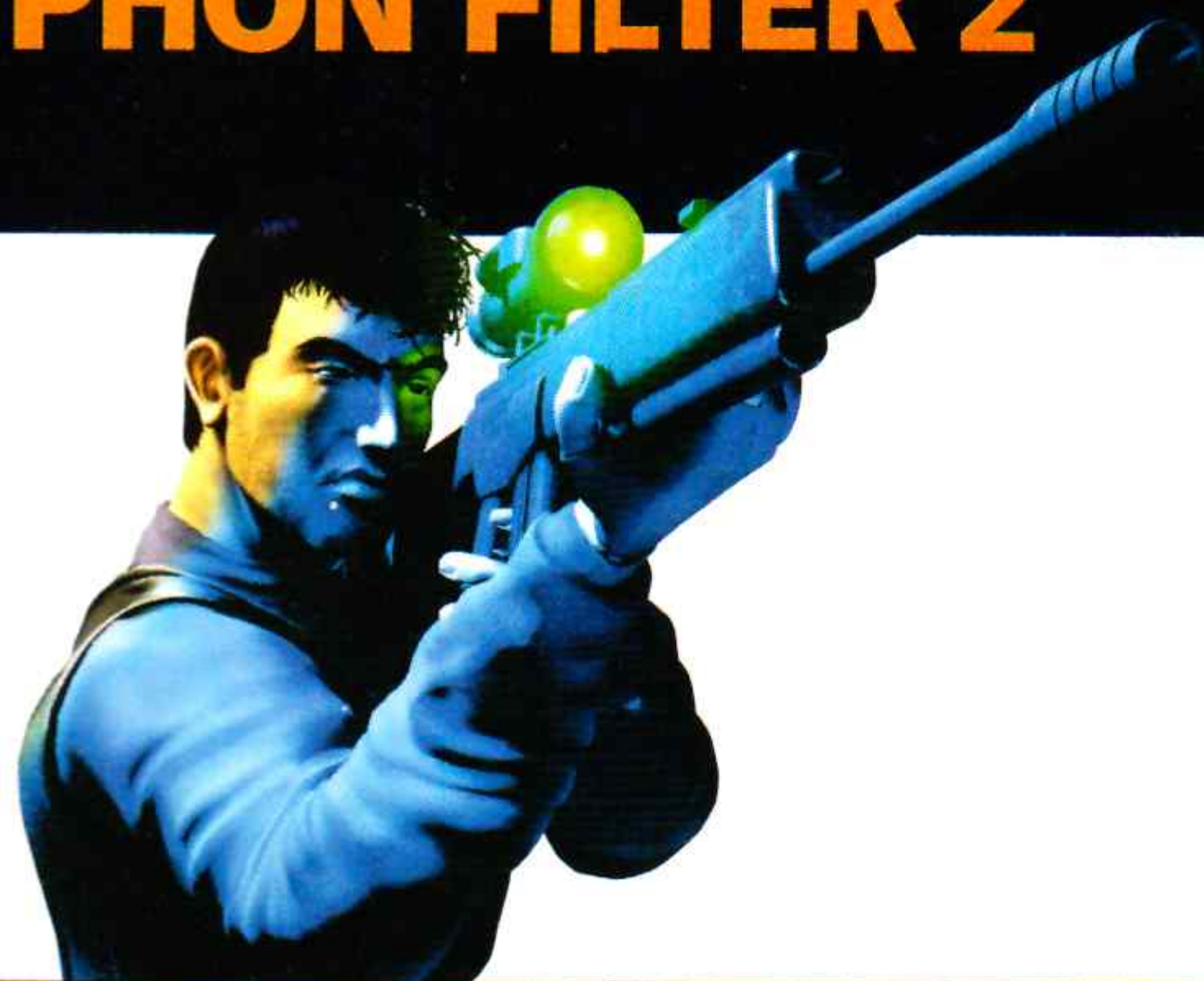
## Nejlepší výkon

## Martin Jílek

Jméno tohoto šikovného mladého muže figurovalo hned dvakrát na prvním místě, takže jsme to nemohli přiklepnut nikomu jinému, ani kdybychom chtěli. Což bychom ovšem stejně nechtěli, protože máme nehynoucí respekt před Martinovým střeleckým uměním.



## SYPHON FILTER 2



### NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



#### 1. Martin Jílek

Hradec Králové

Čas: 1:45

Martinovým smrtícím střelám bychom tedy nechtěli přijít do cesty! Čas, v němž se mu podařilo vybilít vlakovou úroveň, nám dokonce připadal tak úžasný, že jsme se mu rozhodli nabídnout místo bodyguarda naší redakce. Martine, jestli hledáš místo, máme pro tebe moc fajn job!



2. Jiří Šiška	1:48
3. Libor Šulěr	1:48
4. Petr Makovička	1:51
5. Radim Jindrák	1:55

## ACTUA GOLF 2

### NEJLEPŠÍ GOLFISTA



#### 1. Miroslav Svěcený

Praha

368 yardů

Je zkrátka vidět, že vítěz se držel našich rad a zkoušel všechny možné úhly kamery, aby si tím zajistil dokonalý přehled o situaci. Místo špičkové golfové hole, kterou by si za svůj výkon nepochybně zasloužil, vyhrává špičkovou sportovní hru.

2. Antonín Šarman	360 yardů
3. Patrik Walter	338 yardů
4. Adam Řebačka	337 yardů
5. Radim Jindrák	336 yardů

## POINT BLANK 2

### NEJRYCHLEJŠÍ STŘELEC



#### 1. Martin Jílek

Hradec Králové

19852

Marná sláva, Martin to se střelnými zbraněmi prostě umí a po výkonu v Syphon Filter 2 se teď předvedl i v téhle střílečce. Světelná pistole mu evidentně sedla do ruky stejně dobře jako předtím ta virtuální, takže ani plechovky nezůstaly ušetřené.

2. Patrik Walter	19033
3. Antonín Šarman	18174
4. Leoš Hůlka	16548
5. Adam Řebačka	14687

## TONY HAWK'S SKATEBOARDING

### NEJVVYŠŠÍ SKÓRE



#### 1. Jan Moucha

Prostějov

75622

Skoro už to vypadalo, že má první místo v kapse Adam a dva dny před uzávěrkou dorazily výsledky od Honzy. V tu chvíli bylo jasno - v Prostějově prostě vědí, jak se postavit na prkno a jak vystříhnout co nejefektivnější kombinaci triků. Gratulujeme!

2. Adam Řebačka	74538
3. Miloš Kadlecík	50209
4. Petr Vokál	49579
5. Antonín Šarman	42837

## LUCKY LUKE: WESTERN FEVER

### NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



#### 1. Blanka Homolová

Brno

Čas: 2:20

Blančinu výkonu lze jen zatleskat, případně se pozeptat, zda si někde v Brně na živo trénovala schovávání za sudy a střílení na padouchy. Pokud by totiž byla její odpověď kladná, předem se vzdáváme jakýchkoliv návštěv této jistě nádherné moravské metropole.

2. Petr Šáda	2:55
3. Jarka Machová	3:15
4. Radim Jindrák	3:19
5. Martin Zelený	3:30

## TOMB RAIDER 3

### NEJMRŠTNĚJŠÍ ARCHEOLOŽKA



#### 1. Martina Smičková

Benešov

Čas: 14:20

Je vidět, že dívkám jde zacházení se sličnou archeoložkou přeci jen lépe. Přáli bychom vám vidět, jak si Martina poradila se všemi těmi otrapy, kteří na ní po cestě tombraderovskou úroveň číhali, a posíláme mnoho uctivých pozdravů do Benešova.

2. Libor Šulěr	15:00
3. Marek Dřevěný	16:35
4. Jiří Willner	18:09
5. Simona Křížová	18:50

## HUGO: BLACK DIAMOND FOREVER

### NEJHBITĚJŠÍ SBĚRAČ DIAMANTŮ



#### 1. Josef Máchal

Louny

Čas: 4:15

Ačkoliv tenhle Hugo není zrovna nejpovedenější hra, přesto se do de-ma někteří z vás pustili... a Pepovi se to vyplatilo. Jeho cesta skrz říši opičáků a krokodýlů vypadala na videu moc pěkně a navíc byla bezkonkurenčně nejrychlejší. Přijmi naše blahopřání!

2. Roman Pavelec	4:45
3. Tomáš Barták	4:58
4. Jiří Brázda	5:12
5. Lukáš Zeman	5:45





**SOUTĚŽ**  
Platinovky od Sony

# Vyhrájte

**12x**  
**Platinovky**



Nejsou žádné nové kvalitní hry? Dobrá rada nad zlato - sáhněte po starších! Jsou neméně kvalitní a hlavně levné! Právě tento měsíc vydává Sony čtyři kvalitní hry v edici Platinum a tedy za super cenu 799 korun. A my vám jako obvykle přinášíme soutěž o tři kousky od každého z těchto skvostů - vybere si každý, je tu akční adventure (*Chase The Express*), adrenalinový sport (*Coolboarders 4*), drsné závody (*Destruction Derby Raw*) a pohodová plošinovka pro děti (*The Emperor's New Groove*). Recenze naleznete na straně 38!

A že chcete vyhrát? Stačí, když správně zodpovíte tři rafinované otázky, nalepíte ústřížek z rohu stránky na korespondenční lístek a pošlete nám ho s heslem "Platinovky" do redakce nejpozději do konce března 2002. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7. Tak rychle pro pastelky a do boje!

V jakém prostředí se odehrává *Chase The Express*?

- a) Ve vlaku
- b) V džungli
- c) Na vojenské základně

Podle jakého filmu (český název) je vytvořena hra *The Emperor's New Groove*?

- a) Tmavomodrý svět
- b) Není král jako král
- c) El Dorado

Kolikátým dílem série je hra *Destruction Derby Raw*?

- a) 2.
- b) 3.
- c) 5.



**3x Destruction Derby Raw**

**3x Coolboarders 4**

**3x Chase The Express**

**3x The Emperor's New Groove**



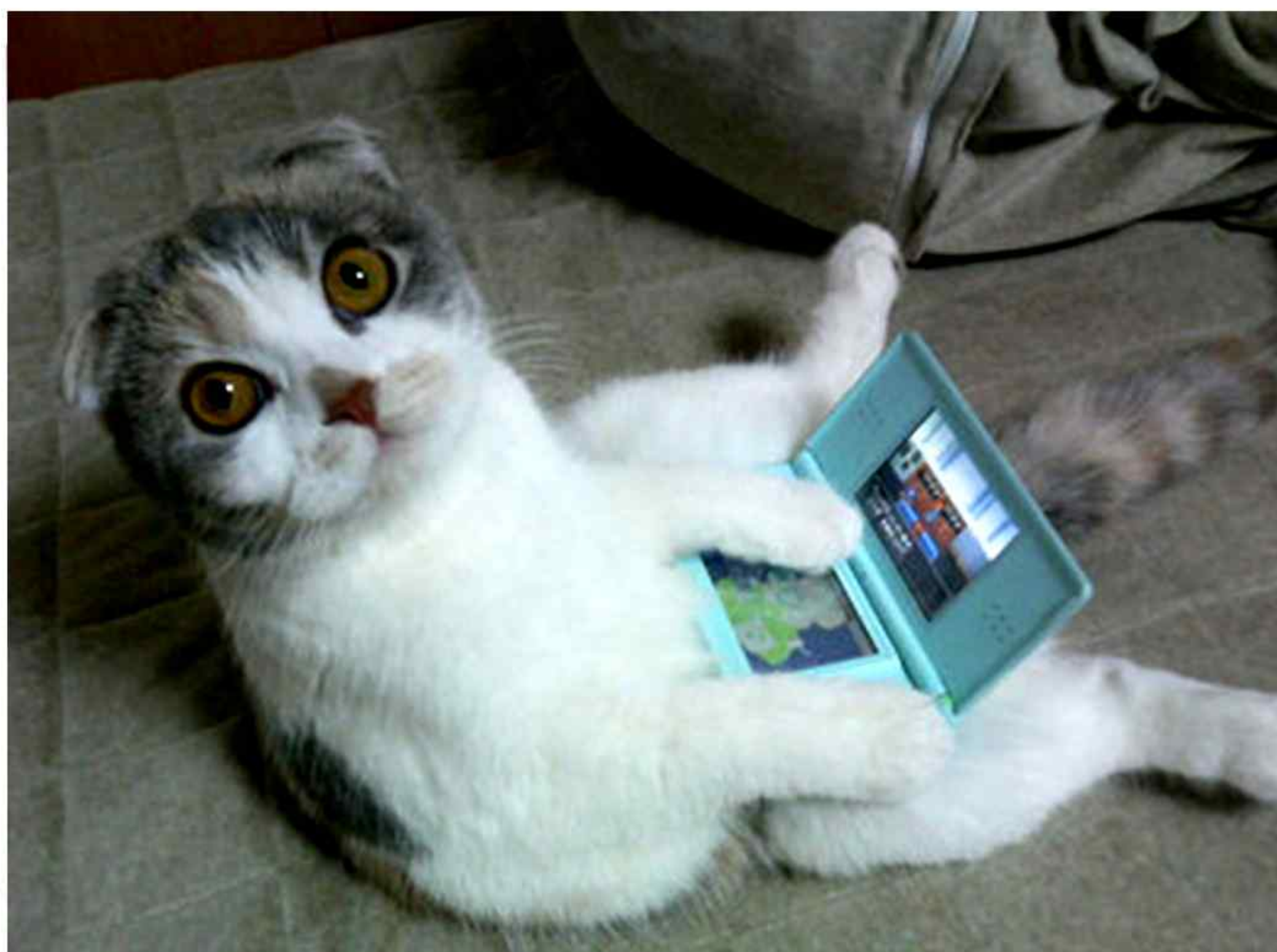
PSM 48  
Platinovky



## PlayStation Magazín KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné PlayStation znalosti a vyhrát originální hru *Wipeout Fusion* pro PlayStation 2. Vylustěte tajenku a do konce března nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vylustění křížovky sestavte z písmen na šesti označených polích klíčové slovo. Tentokrát jde o slovo z názvu jedné úspěšné akční série.



### HESLA VODOROVNĚ

- 7 Mille \_\_, závodní hra s historickými vozy (6)
- 8 Battletanx: \_\_ Assault, střílečka s tanky (6)
- 9 \_\_ Rapids, závody ve vodě (4)
- 10 Závodní hra na PS2 s podtitulem *Dare Devil* (3, 4)
- 11 Co se stane stisknutím tlačítka Start? (6)
- 13 Victorious Boxers: \_\_ Road To Glory, skvělý box na PS2 (5)
- 15 Hra podle vampířího TV seriálu, která původně měla být pro PSone (5)
- 16 3, 2, 1, Smurf! \_\_ Racing Game, strašlivé dětské závody (2, 5)
- 18 Skutečný soupeř McGratha ve Freestyle Motocrossu (8)
- 19 Armored \_\_ 2, souboje robotů! (4)
- 21 Vikingové na PlayStation 2 (4)
- 22 Fear Effect 2: \_\_ Helix, výtečná adventure (5)
- 23 007: Agent Under \_\_, James Bond od EA (4)

### HESLA SVISLE

- 1 Malé auto, kterým závodíte v *The Italian Job* (4)
- 2 NHL simulace od Konami - podtitul (6, 2, 5)
- 3 Final \_\_, skvělá RPG série (7)
- 4 Viz 5 svisle
- 5 & 4 Postava z logické hry na PlayStation (5, 6, 2, 5)
- 6 Viz 14 svisle
- 12 Wetrix 2, vysoce návyková logická hra na PlayStation 2 (4, 4)
- 14 & 6 Rodina bojovníků ze sekačkového pokračování na P2 (7, 8)
- 17 Kouzelnický učeň (5, křestní jméno)
- 20 Bloody \_\_ 2, bojovka na PlayStation (4)

## Kdo vyhrál v PSM 46

### SYPHON FILTER 3

Deset kousků SF3 vás pořádně rozpálilo a dostali jsme celou řadu nádherných kreseb. Hodnotili jsme samozřejmě i podle věku a zde jsou výherci! Blahopřejeme!

#### Nejhezčí kresby:

- x Pavlína Krausová, Ostrava
- x Lukáš Staněk, Stříbro
- x Patricie Bílá, Říčany
- x Pavel Slabý, Brno
- x Jan Říbek, Praha 7

#### Vylosovaní malíři:

- x Jarda Král, Liberec
- x Petra Křížová, Praha 3
- x Aleš Novotný, Semily
- x Jitka Tesařová, Louny
- x Jirka Kliment, Teplice

### Q-SHOP

První otázka byla trochu chyták - Dave Mirra je na BMX a na skateboardu tedy konkuruje trochu starší a neznámá hra Grind Session. U dalších otázek už nebyl nejmenší problém, koneckonců jste si odpovědi mohli zjistit v recenzích. Čtyřem výhercům blahopřejeme.

- x Mirek Petřík, Karlovy Vary
- x Jarda Smolík, Praha 10
- x Petr Novák, Kamenice
- x Lenka Pražská, Olomouc

## Zamíř a vystřel!



**Poslední soutěž** tohoto čísla je určena pro všechny střelce! Společnost Joytech nám věnovala dvě pistol Real Arcade Light Guns (mají pedál a force feedback - viz recenze) a od firem Rebellion a Midway jsme dostali po dvou kusech her Gunfighter: The Legend Of Jesse James a Area 51. Dva výherci tedy obdrží pistol a dvě hry pro ni.

Neváhejte tedy a správně zodpovězte následující otázky - pošlete nám je na korespondenčním lístku s nalepeným kuponem z rohu stránku a heslem "PIF PAF" do redakce nejpozději do konce března 2002. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7.

1. Kdo to byl Jesse James?

2. Vyjmenujte alespoň další dvě hry pro světelnou pistol?

3. Jak se jmenoval český medailista ze střeleckých disciplín na posledních olympijských hrách?



pokračování ze strany 12

## CO BYSTE UDĚLALI?

Zvolená volba **B**



Když tak nepříteli častujete anti-shield zbraněmi, všimáte si, že slábnou. Bude to trvat dost dlouho, ale po nespočtu zásahů se začne přišera rozpadávat a vy jste oslepeni výbuchem. Oslavte to!

**VYHRÁLI JSTE!**



# PlayStation®2

JE TU MEZI NÁMI...

## MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Ⓐ KDY JARO © KDO CAPCOM ☒ KDE WWW.CAPCOM.COM/MAXIMO

**PREVIEW** Podaří se nejnovějšímu středověkému hrdinovi dosáhnout až na vrchol, nebo naopak skončí v propadlišti dějin?



**Maximo je v podstatě trojrozměrná verze**

*Ghost'N'Goblins*, ovšem s jiným jménem - byť podtitulek jasně naznačuje staré příbuzenství. Nicméně i tak se hra pyšní novým příběhem a také novými postavami. Nebo skoro-novými.

Sira Arthura z *Ghost'N'Goblins* už více není; teď jej nahradil Maximo, který musí zachránit svou těžce zkoušenou zemi před bývalým rádcem, zlovoleným Achillem. Bohužel mnohé nasvědčuje tomu, že Achilles začal nabírat skutečně dábské sklony a uvedl do života temné magické síly, v jejichž moci je oživovat mrtvé.

Atmosféra je místy vysoce znepokojující. Vizuální stránka hry sice žánrově připomíná komiks, ovšem jinak má blíž k hororu. Z hrobů zde vyskakují strašlivé zombie, z rozlámaných rakví vypadávají kostlivci a z tlející země po vás chňapají napůl shnilé ruce. Naštěstí je Maximo vyzbrojen štítem, který lze v případě potřeby mrštit na způsob létajícího talíře, nebo jej postavit na obranu proti nepřátelskému útoku. Nicméně skutečným srdcem soubojů v této hře je systém power-upů. Ve hře na vás čeká zhruba 40 power-upů, pohybů a věcí, přičemž některé bizarně pojmenované předměty si můžete i koupit - tedy pokud máte dostatek chechtáků.



**Nakopnutá kost:** Takhle se zbavujeme otravných kostlivců!



**Oděv bojovníka:** Maximo začíná hru v plné zbroji

### Maximo obsahuje

■ **Výtvarná stránka**  
Komiksový design hry vytváří kulisy, které jsou přehledné a zároveň dodávají ději správnou atmosféru. Vizuální stránka hříbí barvami, ale přesto dokáže být náležitě intenzivní a vyvolávat pocity napětí. Tato hra dokonale ilustruje, jak velký krok byl učiněn od doby *Ghosts'N'Goblins*.

■ **Boj proti smrti**  
Maximo disponuje jedinečným systémem pokračování, který napomáhá udržení atmosféry. Není to ovšem nic jednoduchého.

■ **Propletenec**  
Zápletky je náležitě zahuštěná a výborně odpovídá ději ve hře.

## „Po každé smrti požaduje Smrták vyšší odměnu...“

Další věci vám poskytnou vaši poražení nepřátelé a tyto věci propůjčují hlavní postavě zvláštní schopnosti. Takto nabyté schopnosti si podrží až do konce hry, ovšem najednou si může jako aktivní zvolit pouze čtyři - na ně má vyhrazena políčka v dolním okraji obrazovky.

Dalším charakteristickým rysem zděděným po *G'N'G* je neustálý úbytek brnění. Po pár zásazích se mu na kusy rozlétne přilba, po pár dalších ztratí i krunýř. Nakonec zůstane jen v trenýrkách - to pak stačí pár dalších zásahů a už po něm sahá Zubatá.

Krajina je posázená různými předměty - náhrobními kameny, menhiry

apod. - v nichž sídlí duchové. Když je rozlomíte, můžete duše sebrat a uplatit Smrtáčka, aby vám dovolil ještě jednou zaútočit na Achillovu základnu. Na rozdíl od běžných systémů to tady funguje tak, že po každé smrti požaduje Smrták vyšší odměnu.

Ztratit život proto není to nejhorší, co může Maxima potkat. Nepřítel jej totiž může taky zmenšit, postavit tváří v tvář obřimu knězi, omladit, až se stane malým dítětem, nebo proměnit v keř.

Hra je to nestoudně staromódní, ovšem design nezapře inspiraci moderními vlivy - a výsledek takového spojení vyhlíží velmi slibně. @



# SHADOWMAN 2: SECOND COMING

Ⓐ KDY ÚNOR Ⓢ KDO ACCLAIM ⓧ KDE WWW.ACCLAIM.COM

## PRVNÍ HRANÍ Mike Leroi opět vystupuje ze stínu

➔ Když se *Shadowman* (PSM20 8/10) poprvé objevil v roce 1999, dostalo se mu vřelého přijetí, neboť hra vdechla žánru 3D adventury nový život (tedy spíše smrt): přinesla zápach hnilyby, čáry máry a děsivou močálovitou atmosféru.

Uplynuly dva roky a Mike Leroi/Shadowman z New Orleans vstupuje do víru dění znovu - šéf místního voodoo gangu se chystá otevřít cestu do záhrobí, jak mu to nakázal vůdce démonů Grigori Asmodeus. Náš hrdina jménem Thomas



Deacon musí dát dohromady jednotlivé detaily týkající se tohoto ďábského plánu, sbírat informace, vodítka, předměty, ale také zbraně, prostě se co nejlépe připravit na nevyhnutelnou bitvu s pánem Zla a zvěstovatelem Armageddonu.

I po grafické stránce působí hra náležitě hroživě. V rané verzi byla AI poměrně náhodná a souboje někdy spíše iritovaly, než že by zdvihaly hladinu adrenalinu, nicméně toto není nic, co by nešlo v konečné verzi vyladit. A *Shadowman* vypadá natolik originálně, že z předčasné smrti strach rozhodně mít nemusí. ☺



Potvora: O svalech téhle děsivé obludy nemůže být pochyb, ale má na souboj srdce?

## co nás čeká?

ÚNOR 2002

- ACE COMBAT 4 Sony
- CONFLICT ZONE Ubi Soft
- DEUS EX Eidos
- DRAGON RAGE 3DO
- G1 JOCKEY Konami
- GUILTY GEAR X Virgin
- HERDY GERDY Eidos
- LEGENDS OF WRESTLING Acclaim
- MAX PAYNE Rockstar
- METAL GEAR SOLID 2 Konami
- MOTO GP 2 Sony
- NASCAR HEAT 2002 Infogrames
- NO ONE LIVES FOREVER Fox
- POLICE 24/7 Konami
- PARAPPA THE RAPPER 2 Sony
- PREMIERSHIP MANAGER 2002 Infogrames
- SHADOWMAN 2: SECOND COMING Acclaim
- SHIFTERS 3DO
- SPACE CHANNEL 5 V1 Sony
- VAMPIRE NIGHT Sony



# MEDAL OF HONOR

Ⓐ KDY DUBEN Ⓢ KDO EA ⓧ KDE WWW.EA.COM

## NOVINKA Po dvou veleúspěšných 3D akcích na PSone se dočkáme do třetice...



A opět v podání Jimmyho Pattersona, který se ještě jednou vrací na okupované území na další cestu bitvy proti Nacistům.

Obrázky vypadají vsutku úchvatně - prostředí je detailní a postavy vypadají s 2400 polygony jako živé! Navíc má celá hra běžet v 60 snímcích za vteřinu, takže jistě bude nač koukat (pro představu, hra bude využívat stejnou technologii jako *Agent Under Fire*)...

Pokud jde o hru, čekejte neméně zajímavé vylepšení. Mise bude možné absolvovat různým způsobem, náš hrdina bude v některých částech spolupracovat s kolegy a samozřejmě bude i multiplayer. Úrovní je celkem 15 a jsou rozdělené do pěti hlavních úkolů. Jejich variabilita je ohromná a v některých momentech nám hra připadala spíše než střílečka jako špiónážní akce ve stylu MGS2. Přeci jen, 2. světová válka nebyla žádné kafe. Těšte se na duben! ☺



Detail: Nádherné prostředí a detailní postavy nás příjemně překvapili. PS2 se stále zlepšuje!

## NA POSLEDNÍ CHVÍLI

# LMA MANAGER 2002

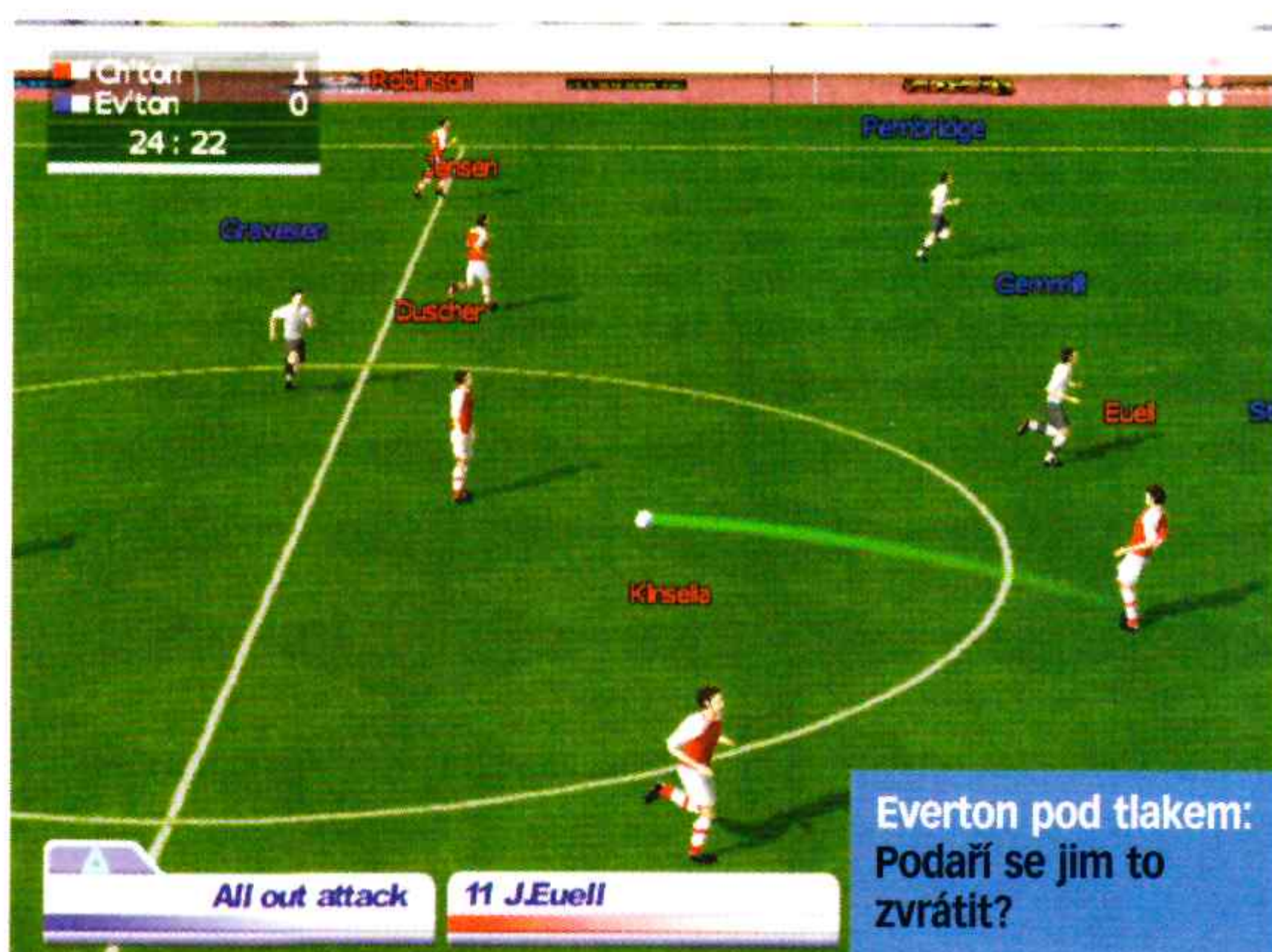
Ⓐ KDY BŘEZEN Ⓢ KDO CODEMASTERS ⓧ KDE WWW.CODEMASTERS.COM

## NOVINKY Na PS2 se má objevit LMA. Právě včas pro MS.



Nejlepší simulátor fotbalového trénování prošel při přechodu na PS2 podstatnou revizí. *LMA Manager 2002* byl aktualizován tak, aby obsahoval všechny týmy a stadiony v Evropě.

Hra tak nyní obsahuje na 17 tisíc hráčů, kteří mohou přestupovat mezi 722 kluby (ty mají rozšířenou sestavu na 32 hráčů). Podobně i sezóny byly rozšířeny tak, aby mohly obsáhnout i zápasy mládežnických týmů a předsezónní přátelská utkání. Navíc se nová verze pyšní



vynikajícím komentářem Alana Hansena a Garyho Linekera.

Hráči též mají možnost sledovat zpomalené záznamy, nicméně Codemasters se chtějí odklonit od stylu manažérské hry, jaký je charakteristický například pro *Championship Manager*, jenž by se

údajně měl na PS2 objevit někdy v létě, až bude na trhu pevný disk.

Codemasters rovněž pracují na verzi, která by používala pevný disk a disponovala online funkcemi s okamžitým přístupem k aktualizovaným statistikám a jiným možnostem. ☺





# PLAYSTATION 2

## Wipeout Fusion



Poškození: Jakmile klesne ikona poškození za polovinu, začíná jít do tuhého...

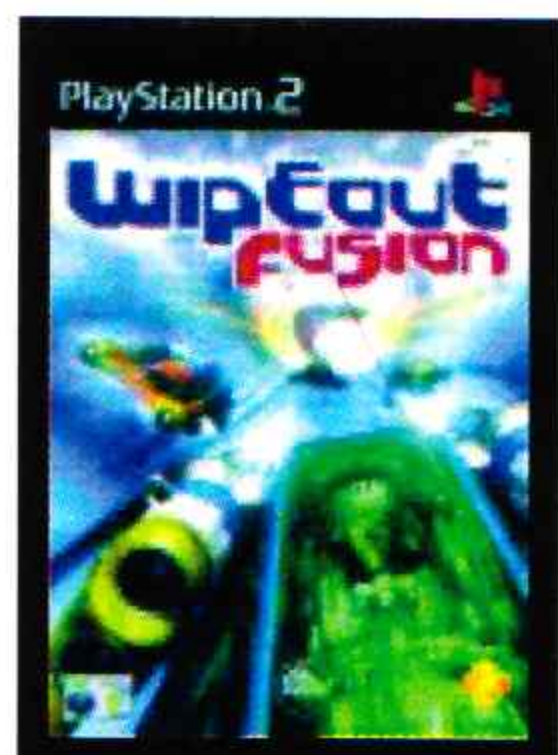


Bacha na to: Některé tratě jsou šilenější než ty nejšilenější. Rozumíte, jo?

# WIPEOUT FUSION

Šílenci na létajících strojích jsou zpátky.

## FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**  
 VYDAVATEL: **SONY**  
 VÝROBCE: **STUDIO LIVERPOOL**  
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**  
 POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**  
 ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?  
 ZKUSTE  
 TŘEBA...**

**PS1 WIPEOUT 3:  
 SPECIAL EDITION  
 PSM29 8/10**  
 To nejlepší z prvních tří  
 Wipeoutů

**PS1 ROLLAGE  
 STAGE II  
 PSM25 9/10**  
 Moc to nelétá, ale hraje  
 se to skvěle



Je to už skoro dva roky, co vyšel poslední díl *Wipeoutu*, nejoblíbenějších futuristických závodů vznášedel na naší planetě, tenkrát ještě pochopitelně na PSone.

S nástupem PS2 bylo vlastně jen otázkou času, kdy se tahle klasika dočká dalšího pokračování.

Dalo se celkem očekávat, že největším tahákem nové verze bude grafika, protože druhá generace PlayStationu přímo vyzývá všechny tvůrce her k tomu, aby dokonale využili jejich úžasných možností. Stalo se, pohříchu jsou však grafické orgie jediným skutečně výrazným vylepšením proti minulým dílům. Jsou tu samozřejmě nové tratě, nové vehikly, více pozornosti je věnováno pilotům, je tu i jeden zcela nový herní mód, ale celkově se opravdu nic převratného neurodilo. Možná si řeknete, co se dá do závodů vznášedel vymyslet převratného, nicméně další herní módy či různé vedlejší minihry by hře *Wipeout Fusion* slušely, ne?

Nechme subjektivních úvah a vrhněme se do hry. Začínáte v ní prakticky na nule, otevřeno je jen několik soutěží, jimiž se musíte prokousat k postupu do dalších, obtížnějších levelů. Zpočátku máte na výběr jen ze tří týmů (celkově je jich 8) a v nich si musíte zvolit slabšího z obou pilotů. Ano, piloti mají několik atributů, které rozhodují

o jejich schopnostech a neschopnostech a teprve s patřičnými úspěchy ve hře se budete smět seznámit i s nejlepší pilotkou Myimou Tsarong z nejlepšího týmu Piranha. Hra nabízí tři hlavní herní módy. Prvním z nich je AG League, složená z dvanácti základních a několika bonusových soutěží, druhým Challenge obsahující klasické závody na umístění, time trial, stíhačky, survival a vyřazovací závody, a třetí herní nabídkou je multiplayer pro dva hráče, pro který si můžete otevřít další bonusové turnaje, ale budete v něm mít například k dispozici i speciální multiplayerové zbraně. Úplnou novinkou je Zone mode, který je na počátku hry uzamčen. Jde vlastně o vytrvalostní závod, v němž je vaším úkolem vydržet co nejdéle na trati a sbírat různé finanční bonusy - není to žádná legrace, protože rychlost vašeho stroje se s každým kolem progresivně zvyšuje.

Ovládání vznášedel bylo ve *Wipeout Fusion* zřetelně vylepšeno, nicméně především pro úplné nováčky je hra už od prvních závodů poměrně obtížná. Kdo chce uspět, musí se naučit jezdit bez kolizí (při výrazném poškození stroje musíte zajet v cílové rovince do boxů a tím prakticky ztratíte šance na vítězství) a dokonale zacházet se zbraněmi. Sílu do soubojů s tuhými protivníky vám naštěstí dodá kvalitní muzika z dílny kapel

Orbital, Humanoid, Braniac, Amethyst či Utah Saints, takže to nakonec určitě zvládnete. Tedy pokud budete chtít, protože si dokážu představit dost hráčů, kteří nad bláznivým kroužením po okruzích mávnou rukou, klasika neklasika. Pro toho, kdo není postižen „wipeout-syndromem“, to totiž může být pěkná nuda.

■ Milan Jablonský

## VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
 Magazín

● **GRAFIKA 9**  
 Rychlá, ždímající z PS2 téměř maximum.

● **HRATELNOST 6**  
 Pro někoho super, pro jiného nuda.

● **ŽIVOTNOST 7**  
 Multiplayer to jistí.

**CELKOVĚ**  
 Skvělá grafika není vše, nebo taky: není všechno zlato, co se třpytí.



➔ **VLASTNOSTI** 42 tratí ■ 8 týmů a 16 pilotů s podrobnými charakteristikami ■ 26 zbraní včetně super-zbraně pro každý tým



WAIT!!! Don't shut the hatch. I need my jetpack!

Hlavní role: Kabuto se bude objevovat ve vašich snech ještě dlouho poté, co hru dokončíte



Zaklulená hrozba: Meccarynové jsou technicky na výši

# GIANTS: CITIZEN KABUTO

Tahle hra vás přenese do světa, odkud se vám nebude chtít.

## FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**  
VYDAVATEL: **INTERPLAY**  
VÝROBCE: **D. MAYHEM**  
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**  
POČET HRÁČŮ: **1**  
ANGLIČTINA: **STŘEDNĚ  
OBTÍŽNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?  
ZKUSTE  
TŘEBA...**

**PS2 MDK2: ARMA-  
GEDDON**  
**NERECENZOVÁNO**  
Akce ve velmi působivém prostředí.

**PS2 ONI**  
**PSM37 8/10**  
Originální mix 3D akce a bojovky.



Pokud jste už dlouho prahli po nějaké akční záležitosti, která by zároveň vyžadovala zapojení pár milionů mozkových buněk, mám pro vás dvě zprávy - dobrou a špatnou. Ta dobrá zní tak, že *Giants: Citizen Kabuto* je přesně tou hrou, na kterou jste čekali. Špatné je na tom to, že si podlomíte zdraví, až u ní budete sedět dnem i nocí bez toho, že byste se starali aspoň o minimální přísun jídla.

Tahle akční strategie (nebo možná akce říznutá strategií) vás totiž vtáhne do svého světa s takovou razancí, s jakou obr Kabuto napichuje svoje oběti na příruční rohy. Ale vezměme to pěkně po pořádku. 45 misí, které *Giants* nabízejí, je rozděleno tak, že přibližně každou třetinu hrajete za jinou rasu. První, kdo se vám dostane do rukou, jsou oskafandrovani jinoplanetníci Meccarynové, kteří původně jen prolétali kolem někam za zábavou, ale havárie je přinutila přistát. Jejich předností je jetpack, díky kterému mohou létat vzduchem, a mezi jejich další dovednosti patří hlavně střelba z pistole či házení granátů. Další na řadě je národ vodních nymf Sea Reapers, přesněji řečeno dcera jejich královny - sličná Delphi. Ta se ze všeho nejlíp dokáže

ohánět mačetou a lukem, a místo granátů kolem sebe metá kouzla. Poslední postavou, po níž zároveň celá hra dostala jméno, je obr Kabuto, který si na speciální techniky nepotrpí - prostě chodí po světě a žere, na co přijde. Když je přejedený, nabodává si mrtvé protivníky na rohy, které mu k tomu účelu vyrůstají kolem pasu, a čeká, až bude hůř.

Sestava je to teda fakt povedená a není se co divit, že s jejich přičiněním se z *Giants* stává velkolepá záležitost, které takřka není co vytknout. Ačkoliv nemá většina misí za cíl nic nápaditějšího než někoho zachránit nebo někoho zabít, věřte tomu, že vás to bude bavit. A to nejen kvůli humorným videosekvencím, kterými jsou jednotlivé části hry proloženy.

**„Obr Kabuto prostě chodí po světě a žere, na co přijde.“**

né, ale prostě jen proto, že samotné hraní je zábava.

Připočtete-li si k tomu ještě úchvatnou grafiku ostrovního světa, kde se dočkáte všech těch sladce kýčovitých věcí, jako jsou červánky, průzračné mořské zálivy či slunce zlatící vrcholky kopců, nezbyváá než před autory smeknout a poslat jim poděkování za další skvělou hru do sbírky.

■ Alena Kiriloviczová

## VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

● GRAFIKA **9**

Úchvatné scénérie mimozemského světa

● HRATELNOST **8**

Chytlavá, až návyková

● ŽIVOTNOST **8**

Spousta misí vás zabaví na dost dlouho

**CELKOVĚ**

Co vytknout hře jiného, než že jí chybí multiplayer, který by ji posunul ještě blíž k desítce.



→ **VLASTNOSTI** 45 misí ■ Hraní za tři různé rasy ■ Možnost libovolného ukládání





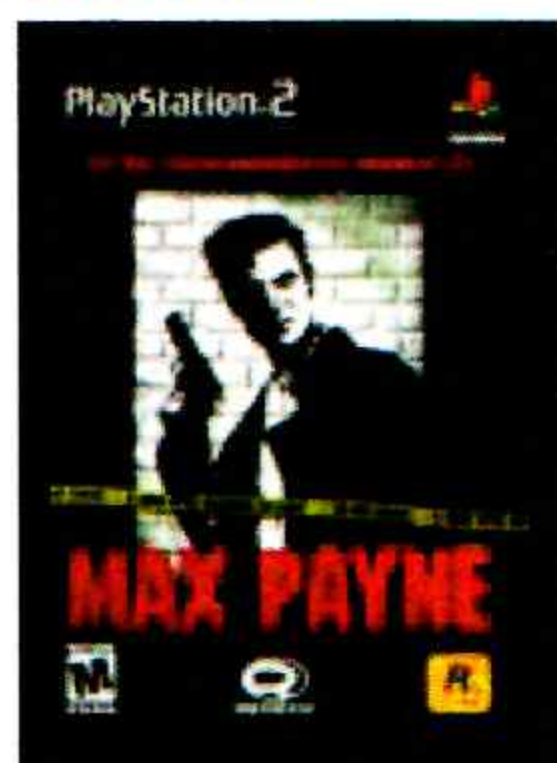
# PLAYSTATION 2

## Max Payne

# MAX PAYNE

Vítejte v ponurém světě gangsterských mafií a feťáckých dealerů. Vítejte v Maxově světě.

### FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**

VYDAVATEL: **TAKE2**

VÝROBCE: **3D REALMS**

VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15**

POČET HRÁČŮ: **1**

ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?  
ZKUSTE  
TŘEBA...**

**PS2 DEVIL MAY CRY  
PSM47 9/10**

Dábelská akce ve skvělé grafice

**PS2 SOLDIER OF FORTUNE  
NERECENZOVÁNO**  
FPS z toho nejtemnějšího podsvětí



Pokud jste posledních pět let nestrávili cestováním mezi Marsem a Venuší, museli jste o Maxi Paynovi už slyšet. Přes čtyři roky trvalo, než se autoři vytasili s verzí pro PC, a další půlrok jsme čekali na konverzi do PS2 podoby. Co z toho nakonec vzešlo, na to se teď podíváme.

Tak předně je třeba se seznámit se samotným hlavním hrdinou, abychom se s ním mohli pěkně bez cukání identifikovat. Max Payne je bývalý protidrogový policista, jehož původně poklidný život narušila skupinka feťáků sprovodivších ze světa zbytek jeho rodiny. Od té doby jako každý správný kladas nemyslí na nic jiného než na pomstu, dokud se mu do toho nepříplete tajný vládní program, síť drogových dealerů a všudypřítomná korupce.

Zbytek příběhu už vám neprozradím, a můžete být rádi... budete se ho totiž dozvídat z komixově laděných útržků prokládaných videosekvencemi v herním enginu, a i když to není zrovna to nejoriginálnější, co jste kdy slyšeli, atmosféra se tomu upřít nedá. Stejně jako další vychytávce, která se velkou měrou podepsala na popularitě téhle hry - na speciálním efektu jménem Bullet Time. Ten vám



Max zlodějem: Co všechno lze najít v gangsterských doupatech.

umožní takové parádičky, jaké byly k vidění v *Matrixu* - skočíte do místnosti a ve zpomaleném režimu vyřídíte kanonádou výstřelů tlupu gangsterů dřív, než kdokoliv z nich stačí zamířit. Tohohle figle se nenabažíte až do konce hry... a není to jen proto, že ten konec je trestuhodně blízko u začátku. Na dohrání Maxe Payna vám totiž bude stačit tak deset hodin, což se nedá nazvat jinak než nestydatou rychlostkou. Na druhou stranu aspoň se vám neomrzí design úrovní nebo stále stejné čistky mezi nepřáteli, ale čekáte snad od 3D akce něco jiného?

Bohužel ale nemůžu zůstat jen u chválení, to bychom museli být na úplně jiné platformě. Zatímco PC verze oplývala velmi slušnou grafikou, o PS2 podobě se to tak úplně říct nedá.

**„Tohohle figle se nenabažíte až do konce hry.“**

Postavy by snesly větší počet polygonů, rozlišení taky není z nejvyšších a dojde-li řeč na nahrávací časy, ani těm by odtučňovací kúra neuškodila. Ačkoliv tedy převodem hra utrpěla nepřehlédnutelné šrámy, pořád je to věc, která stojí za pozornost a za těch pár hodin hutné zábavy, které dokáže obstarat.

■ Alena Kiriloviczová



➔ **VLASTNOSTI:** Tři kapitoly ■ Čtyři stupně obtížnosti

### VERDIKT

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

#### ● GRAFIKA 7

Mohlo to být lepší, ale komixové vložky jsou super.

#### ● HRATELNOST 7

Bullet Time je věc, která vyvažuje skoro všechny nedostatky.

#### ● ŽIVOTNOST 7

Nemá to multiplayer, ale má to atmosféru, která stojí za to.

#### CELKOVĚ

I přes všechny zmíněné nedostatky je Max Payne něčím, co každý příznivce akčních her ocení.

**7**  
10



# SALT LAKE 2002

**Redakce PSM varuje:  
tato hra způsobuje kocovinu!**

**FAKTA** DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI ■ VYDAVATEL: EIDOS ■ POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 4



**Když ATD vydali** před dvěma lety olympijskou hru *Sydney 2000*, většina recenzentů od ní dala ru-

ce pryč. Já osobně jsem ji vzal celkem na milost, systém tréninků byl nápaditý, grafika slušná a 12 olympijských disciplín bylo jakžtakž slušné číslo. To, co ovšem stejní vývojáři provedli s oficiálně licencovanou hrou pro zimní olympiádu v Salt Lake City, je doslova neuvěřitelné. Skoro se to sem stydím napsat, ale je to tak: ve hře je uvězněno šest disciplín - sjezd, slalom, boby, paralelní slalom na snowboardu, akrobacie na lyžích a skoky na lyžích. Žádný trénink, žádná kvalifikace, žádné bonusy, žádná zábava. Pohyby závodníků, především při sjezdu a slalomu, jsou toporné: v okamžiku, kdy lyžař brzdí nebo seká branku po hraně, vypadá jako notorik s pěkně vykvetlou obrnou.

Když už bychom na hře měli hledat klady, relativně zábavný je skok na ly-

žích a pěkně to fofruje při závodech dvousedadlových bobů. Teda, pokud vám bob hned na startu neodjede, což se stává poměrně často. A ještě jedno plus - kromě rozjezdu právě zmíněných bobů nepoužíváte v žádné z disciplín proslulé šílené klepání do butonů. Ve sjezdových disciplínách to jede z kopce samo, boby se taky řítí samospádem, v akrobacii mačkáte určená tlačítka v rytmu skoku a skoky ovládáte jediným tlačítkem.

Jak už to u podobných sportovních her bývá, situaci zachraňuje (a tentokrát opravdu s odřenými zády) pouze multiplayer. Alespoň jeden turnaj ve čtyřech hráčích u multitapu by se možná dal vydržet. Nevěřím ale, že by se našel takový masochista, který by se hrou *Salt Lake 2002* nechal zbičovat ještě jednou.

■ Milan Jablonský

**VERDIKT**

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

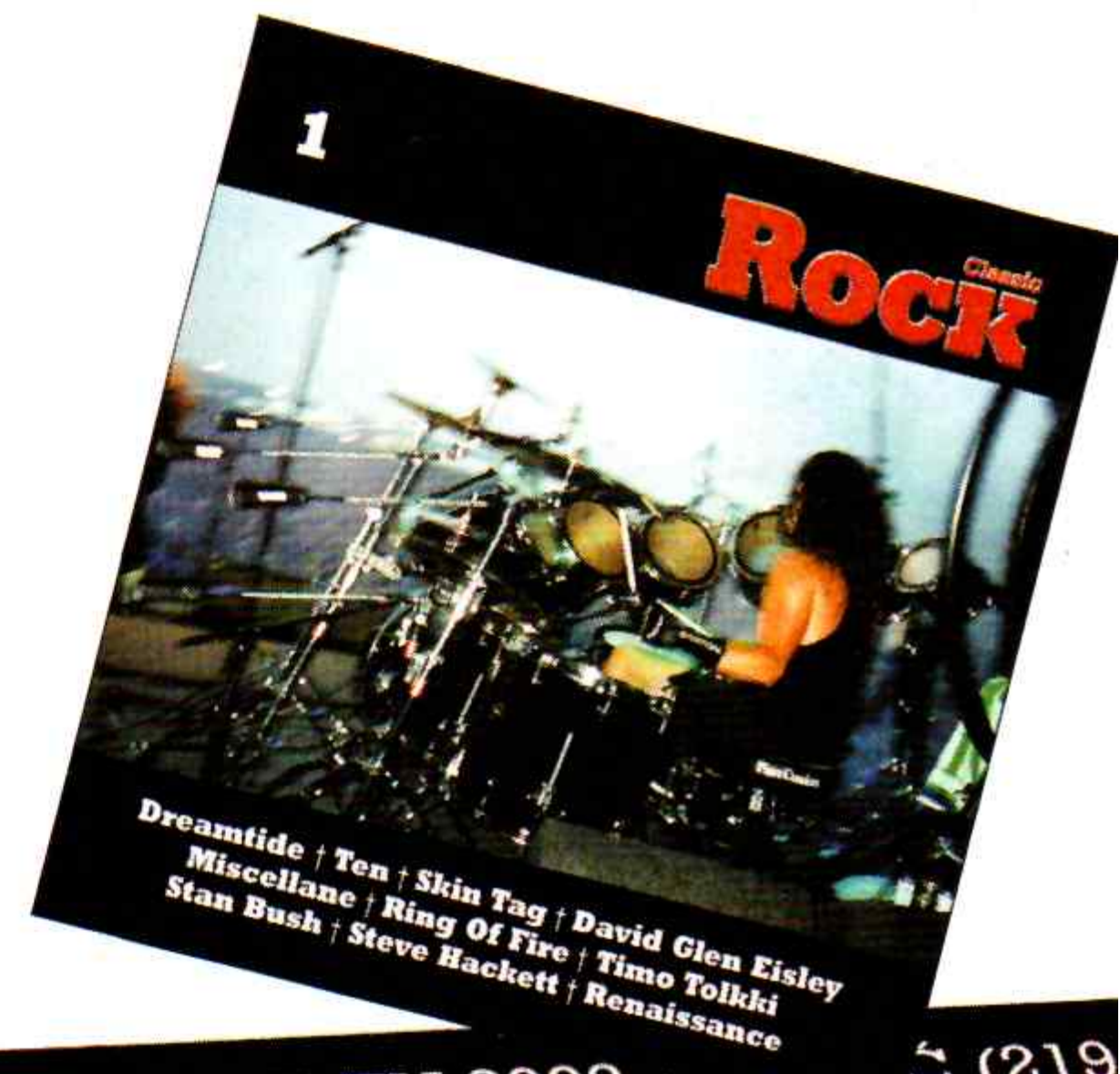
**CELKOVĚ**  
Attention To Detail  
a Eidos si dělají legraci.  
A my se nesmějeme.



V akci: Z cesty...  
nevidíte, že jedu?

➔ **VLASTNOSTI** 6 disciplín ■ Multiplayer pro 4 hráče

# 100% ROCK



**MAGAZÍN CLASSIC ROCK PRÁVĚ V PRODEJI**





# DOPISY

## Nad dopisy čtenářů



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 7
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
- **Textovky:** 0777/074 076

# Listárna

## Nad dopisy čtenářů!

### VRAŽEDNÁ PSONE

Píši vám jako váš věrný čtenář a rovnou bych k vám měl jednu prosbu. Strašně moc by mi pomohlo, kdybyste mohli otisknout odpověď na tento dopis. PlayStation mám dva roky a hraní mě hodně baví (vlastně je to můj největší koníček). Váš časopis kupuji každý měsíc a musím říct, že jste prostě super. Ale k mému problému - jednoho dne nám doma odešla televize (vypadla paměť) a od té doby mi otec zakázal na televizi hrát, že prý jsem to zavinil já tím svým neustálým hraním a že se tím televize kazí. Televize se za čas opravila (nebyl problém tam tu paměť dát) a jde v pohodě dál. Ale já musím hrát potají, aby to otec nevěděl. Pomozte mi a napište aspoň jednu větu. **TÍM TO PŘECE NENÍ!** Každý ví, že PlayStation se dá hrát jen na televizi, a přece si kvůli tomu nebudu kupovat televizi vlastní. Budu vám moc vděčný, když mi odpovíte, abych mohl ten článek ukázat otcí. Ten mi pak snad dá za

pravdu a já vám moc poděkuju.

**Pavel, Kladno**

Pavle, dneska je tvůj šťastný den. Je konec s pokoutním připojováním „zkázonosné“ PlayStation k rodinnému televizoru, protože ti skutečně můžeme potvrdit, že hraní nemá na televizi ani ten nejmenší špatný vliv. Pokud by náhodu tví rodiče nevěřili nám, vezmi je do nějakého specializovaného obchodu a tam jim totéž sdělí odborný personál. Jen doufáme, že nedostaneš výprask za to, že jsi hrál potají. Drž se!

### CHVÁLY NENÍ NIKDY DOST

Váš (náš) časopis je naprosto suprový. I když je mi teprve 13, tak už mám doma několik vašich čísel a tento rok jsem se rozhodl, že si vás budu kupovat pořád. Povedlo se mi dokonce i to, že po vysvědčení (pokud jsem nepropadl, což v době, kdy píšu tenhle dopis, ještě nevím) mi rodiče váš časopis předplatí, protože nabídka



**Horor:** Je známá věc, že se ženy a dívky rády bojí. *Silent Hill 2* tedy logicky milují...

předplatného je naprosto úžasná. Když už jsme v tom chválení, musím ještě říct, že vaše nová obálka je mnohem lepší než ta předtím a lednové číslo je téměř bez chyby (no, vlastně mi tam chybí test discmanů, HD walkmanů a tak). Závěrem bych se ještě pochválil sám, protože jistě nemáte ani tušení, co všechno jsem musel vytrpět proto, abych sehnal lednové číslo - musel jsem totiž obejít celé město od jednoho obchodu k druhému, pak ještě druhé město a stejně jsem PSM sehnal až ve třetím městě (díky Bohu aspoň za to). PS: Buďte, jací jste.

**Neznámý čtenář**

Možná si teď myslíte, že jsme si tenhle dopis sesmolili sami v redakci, protože tolik chvály to není samo sebou. Chyba lávky, my to totiž děláme přesně obráceně - pochvalných dopisů chodí spousty, takže aby nám ta sláva nestoupla do hlavy, musíme si sem tam napsat nějaký ten kritický

ohlas, šoupnout ho do obálky, dojít s ním na poštu a pak, až dorazí do redakce, nad ním dlouho hloubáme a přemýšlíme, co by se na našem časopisu dalo vylepšit. Třeba teď naposledy jsme si napsali celou sérii stížností na špatnou distribuci PSM (a že jsme udělali dobře, to nám potvrzuje i tvůj příběh o putování za našim časopisem), takže příští týden si došlápeme na všechny ty novinové stánky, u kterých často žebraáte o nové číslo a často marně.

PS: Ještě pořád jsme, jací jsme (což už nám ale určitě dlouho nevydrží, pokud nás pořád budete zahrnovat takovouhle lavinou chvály).

PS2: Doufáme, že jsi nepropadl a že k nám brzo dorazí tvoje objednávka předplatného, abychom měli na Valentýna za co nakoupit našim drahým polovičkám dárečky.

### SKOČTE POD VLAK!

Pozdravujem šéfredaktora Jana Modráka a všech super lidí, kteří sa po-



**Televize:** Dobrou chuť pokud právě obědváte, vítáme vás u prvního dílu pořadu Volejte šéfredaktorovi. Na úvod mám pro vás šokující zprávu: hraní her nezničí vaši televizi!



dělají na vzniku PSM. Je velká škoda, že na Slovensku nič kvalitou podobné alebo aspoň blížiac sa vášmu časopisu neexistuje! Samozrejme aj ja mam vlastný názor na jednotlivé recenzie - je to všetko fajn a odvedli ste kus dobrej práce. Jedinou chybičku krásy vidím iba v tom, že rubrika Top Secret by mohla byť trochu rozsiahlejšia na úkor obrázkov a voľného priestoru. Tiež ma často našťve, keď hra, ktorú nemám práve v oblube, je rozpisovaná na 4 - 6 stranách, ale sám si vždy uvedomím, že pri vašom náklade nemôžete vyhovieť každému. Tým, čo niesú spokojný s Demo CD, by som odkázal: „Kto nieje spokojný, nech skočí pod vlak.“ Mám rád ľudí, čo len mrmlú, buzerujú a pritom nemajú ani šajnu, čo to znamená, dať do kopy celý časopis.

**Miloš Francisci, Banská Bystrica**

Další veskrze pochvalný dopis (jen houšť a větší kapky), ovšem tentokrát s několika konstruktivními připomínkami, takže to vezmeme pěkně po pořádku. Rubrika Top Secret není malá ani velká - věnujeme jí tolik prostoru, kolik si zaslouží nové hry. Pokud hledáš návody, pak ale doporučujeme sesterský časopis TipStation, kde jich najdeš habaděj.

Ohledně věnování velkého prostoru té či oné hře je to přesně tak, jak říkáš: někdo rád holky, jiný zas vdolky (čili v naší hantýrce to pak vypadá tak, že někdo rád *Harryho Pottera*, jiný zas *Hidden & Dangerous*) a není na světě člověk ten, jenž by se zavděčil lidem všem, a kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá... a tak dál. Tvoje doporučení pro všechny, kterým se něco nezdá na našem Pekelném disku, se nám sice moc líbilo, ale vzhledem

k jeho drastičnosti ho nemůžeme s čistým svědomím doporučit (co kdyby nám polovičku čtenářů rozjezdil vlak? :-)).

### S OTRLOSTÍ NEJDÁL DOJDEŠ

Zdravím redakci PSM! Protože si myslím, že dopisů od holek nedostáváte zas tak moc, už dopředu se těším, že si odpověď na něj přečtu v příštím PSM. Ale zpátky k tomu, proč vám píšu. Protože jsem před Vánoci neúnavně otravovala Ježíška a tak dlouho jsem ho bombardovala seznamem dáreků, které chci najít pod stromečkem, až se nade mnou slitoval a přinesl mi ten černočerný stroj na emoce (což je výraz pro PS2, který se mi moc líbí a který jsem pochytla od šéfredaktora Honzy Modráka, kterému tímto nabízím jeden nezávazný pokec nad šálkem kávy), mohla jsem si konečně začít vychutnávat všechny ty herní pecky, o kterých jsem si doteď ve vašem časáku jen četla. A jsme u toho, proč vám píšu - zajímalo by mě, jestli jste se opravdu báli při hraní *Silent Hillu 2*, protože já moc ne. a je mi to dost divný, když o tom všichni básnili, jako by to měl být nejlepší horor na PS2. Díky za odpověď

**Simona**

Ano, Simonko, máš pravdu, dopisů od holek máme poskrovnu a když už nějaký přijde, nedostane se přes pana šéfredaktora k nikomu dalšímu. Honza totiž všechna pozvání na kafe, na čaj nebo na prohlídku pavilónu papoušků pokaždé shrábne pro sebe a my se pak jen divíme, proč mu mobil vyzvání častěji než nám všem dohromady. Co se týče *Silent Hillu*, tak

tady se názory různí - zatímco jedna část redakce si *SH* pochvaluje jako další z řady temnějších dílek, které dokáží navodit to příjemné mrazení po celém těle, druhá si od hry udržuje uctivý odstup a odmítá si k ní sednout i v pravé poledne, natož v deset večer a bez ozbrojeného doprovodu.

### LEHCE NABYL, LEHCE POZBYL.

Ahoj redakce, tomuhle ani nebudete věřit, ale přísahám, že je to čistá pravda. Konečně jsem ukecal rodiče, aby mi koupili pésedvojku a protože jsem jim chtěl předvést, co to všechno umí, když už do toho vrazili ty prachy, tak jsem jim předvedl pár her. Mámu to teda nijak zvlášť nevzalo, zato tátu teď nemůžu od svojí PS2 odtrhnout. Když přijdu ze školy, stih-

nu si zapářit tak hodinu a pak už přijde táta z práce a mám po ptákách. Od té doby, co zjistil, že se na tom dají přehrávat i DVD, už svůj „dárek“ nevidím ani večer. Proto chci varovat všechny pařany, ať svojí PS2 před rodičema radši moc nevychvalují a na noc jí zamykají do trezoru.

**Martin, Praha**

Tak tady je každá rada drahá. Nicméně už jsme o takových případech slyšeli a vždycky to dopadlo stejně - co rodiče uchvátí, to už nikdy nenavrátil. V jednom jediném případě pomohlo zakoupení předplatného do nočního klubu U červené Karkulky, ale po jeho vypršení se situace zase vrátila do starých kolejí. Proto se raději smíř s tím, že bys měl začít šetřit na vlastní přístroj. ●



**Zlevněné hry:** Často nám píšete, že dáváte přednost starším hrám. A máte recht, zlevněné pecky za to v poslední době stojí. Minule *Final Fantasy IX*, teď *Destruction Derby Raw*.

## Vševěd z PSM

### NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ STRUČNÉ OTÁZKY.

Koupil jsem si hru *Tarzan* a připadá mi naprosto skvělá. Chtěl jsem se proto zeptat, jestli se náhodou nechystá pokračování a pokud ano, tak co si o něm myslíte?

**Neznámý čtenář**

Na PS2 vyšla hra *Tarzan Freeride* (špatná), na PS1 zatím nic v dalekohledu nevidíme, ale kdo ví.

Počul som od kamaratov, že sa dá cez Psone pripojiť na internet. Prosím odpovedzte, čo je k tomu potrebné, ak je to možné, a aká je cena potrebného hardwaru.

**Dušan Callo, Martin**

Nejde to. Jsou určité plány ohledně propojení s mobilními telefony, ale předem zapomeň na to, že budeš s PSone surfovat po webu. Kdo ví, jak to dopadne.

Proč dáváte seznam her na titulní straně magazínu dolu? Tam je to zakryté diskem a ne každý stánkař je ochotný dát časopis do rukou. Zamyslete se nad tím! Díky

**Anonym**

Protože nahoře je logo časopisu - bez něj by to tak nějak nešlo. Nakupuj u hodných a ochotných stánkařů.

Zajímalo by mě jaktože jsou vaše „vstupní“ výkony tak nízké. Myslel jsem si, že jste jinačí pařani!

**František Ledec, Brno**

No. Ehm. Co říct. Ve skutečnosti jsme na tom mnohem líp, to jen naši kolegové v Anglii jsou takové šunky. Zkusíme zveřejňovat naše vlastní výkony, to se vám protočí panenky!



# Vaše textovky

**POŠLETE NÁM SMS I VY! NAŠE ČÍSLO JE 0777/074076! DO TOHO!**

■ CUS PSM, MYSLIM SI, ZE SIFON 3 BY MOHL DOSTAT DESET Z DESETI. RESIDENT EVIL MA CO DOHANET...

■ TED LEZIM V UH V NEMOCNICI. MAM TU PS2 A PARIM TONY HAWK'S PRO SKATER 3 A GTA3! JE TO FAKT PARBA! PSM JE NEJLEPSI! TAK PARBE ZDAR! S POZDRAVEM NEO

■ WRC 2001 JE TA NEJVETSI BOMBA V RALLY SIMULATORECH, KTERÁ KDY VZNIKLA. O TRIDU LEPSI NEZ BOZSKE GT3. PCCKARI SKRIPOU ZAVISTI ZUBY. SLAVA OCTAVII WRC. CAU KAJA

■ SF3 ZE JE LEPSI NES MGS? ANI SI NESKRTA, JE TO JEN DALSI VYLEPSENÍ

■ MYSLITE SI ZE NEDOSTATEK COKOLADOVYCH TYCINEK MUZE ZPUSOBIT SMRTICI RADIOAKTIVNI UNIK?

■ TEPIC! PEKNE JSTE TO NATRELI JUNIOR SPORTS FOOTBALL. A CO MILAN JABLONSKY? STARATE SE O NEJ POTOM SOKU DOBRE?

■ CAU PSM, MAM PROBLEM - HRAJU UZ DLOUHO DRIVERA NEMUZU NAJIT V RIO NAKLADAK. JESTLI MI NIKDO NEPORADI, TAK TU SEDOU KRABICI PRO DAM A ZACNU SLEDOVAT ESMERALDU!

■ FIFA 2002 SOTVA 5/10. TEZITKO ZA 1600KC. HA HA HA HA HA AT ZIJE ISS!

■ CAU LIDI. JSTE SUPER CASAK ALE PRAVE TED VAS PROKLINAM. HRAJU SILENT HILL A STOJIM U BLBYHO PIANA A NEVIM CO HRAT. ODVOLANI NIKDE. CUS LEON

■ JAK JENOM MOHLI TI MAGORI Z RAGE MOJI HRU TAK ZPRASIT? DAVID BECKHAM

■ AHOJ PSM. JSEM TOTALNI PLAYSTATIONOVA ANALFABETKA ALE HRA MAH JONGG MNE NADCHLA. DEKUJI ZA JEJI ZARAZENI. PRITEL UZ MA SMULU. MOC SI NEZAHRAJE. SILVA

■ STE FRAJERI TAK DOKAZTE TO CO JA! ZIJU PLAYSTATIONEM UZ 7LET PRO-

JEL SEM142HER VLASTNIM JICH251 MAM VSECHNY CISLA TOHODLE MAGAZINU 78DEM 542CASAKU O HRACH

■ PRAVE CEKAME NA AUTOBUS. PEKNE NASTVANY. PROHRALI JSME S RUSKEM 1:0. V ISS EVOLUTION. MEJTE SE. SENY A REJZA.

■ TOTO JE UPOZORNENI ZE VAS UCET U OSKARA BUDE ZITRA SPLATNY. POKUD JSTE JIZ ZAPLATILI DEKUJEME VAM. PRO VICE INFORMACI JAK VAS UCET ZAPLATIT VOLEJTE \*121. (POZN. REDAKCE - ÚČET JSME UŽ ZAPLATILI, BOMBARDUJTE NÁS SMSKAMI DÁLE!)

# Game Over

Text a ilustrace:  
van Helsing



03.02



04.02





# PŘÍŠTÍ MĚSÍC

Nesmí chybět ve vaší sbírce...

# FINAL FANTASY VI

## RECENZE STAŘIČKÉ HRY, KTERÁ SE PO OSMI LETECH VRACÍ NA OBRAZOVKY!

A KROMĚ TOHO TAKÉ ROZSÁHLÁ HISTORIE *FINAL FANTASY*. NENECHTE SI UJÍT JEDINEČNÉHO PRŮVODCE JEDNOU Z NEJVĚTŠÍCH LEGEND VIDEOHER!

## Za měsíc nás čeká...

## RYCHLE ZPÁTKY DO MARINGOTEK

A aby té historie nebylo málo, recenzujeme kompilace legendárních her Atari a představíme vám i minulost této firmy.

### NÁLET PREVIEW

Představíme vám ty nejlepší hry, které nás zavalí v nejbližších měsících - *Panzer Front Bis*, *Rayman Rush*, *Hellboy* a dočkáte se také prvních zpráv o fotbalové hře *World Cup 2002*!



### ORGIE NÁVODŮ

Dokončení vyčerpávajícího návodu *Tony Hawk's 3* a také návod na *Monsters, Inc.* Plus tipy a cheaty!

### NADUPANÉ CD

Osm hratelných demoverzí - vedle *Monsters Inc.* a *Creatures* skvělé staré pec-ky, mj. *Rollcage*, *Coolboarders 3* a *Rayman 2*!



PSM  
EXKLUZIVNĚ!



To vše již za měsíc  
V PRODEJI OD 14. BŘEZNA

PlayStation  
Magazín

Varování: Obsah se může změnit. Stává se to. Často. Ale ne tentokrát. Snad.

098 OFICIÁLNÍ ČESKÝ PLAYSTATION MAGAZÍN ÚNOR 2002

Oficiální Český  
**PlayStation**  
Magazín

**Výkonný ředitel:**  
Jan Svátek

**Šéfredaktor:**

Jan Modrák (janm@omegagroup.cz)

**Na tomto čísle spolupracovali:**

Alena Kiriloviczová, Milan Jablonský, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský, Darek Šmíd a samozřejmě vy, naši čtenáři!

**Překlad převzatých materiálů:**

Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

**Jazyková úprava:**

Alena Kiriloviczová

**Hotline PSM:**

Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her  
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

**Grafická úprava a sazba:**

Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbx.vol.cz)  
Karel Roubal, Pavel Řezáč

**Vydavatel a redakce:**

Omega Publishing Group, s. r. o.  
Oficiální český PlayStation Magazín  
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7  
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA  
PUBLISHING GROUP S.R.O.

**Inzerce:**

Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dvořák  
e-mail: inzerce@omegagroup.cz

**Distribuce:**

Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka  
e-mail: distribuce@omegagroup.cz

Omega Publishing Group, s. r. o.  
dále vydává časopisy:



**Náklad:**

17 500 kusů

**Cena výtisku s CD:**

230 Kč

ISSN: 1212 - 060X

**Originál vydává:**

Future Publishing,  
30 Monmouth St.  
Bath, Somerset BA1 2BW  
www.futurenet.com  
Šéfredaktor: Richard Keith



Media with passion



Trpíte akutním zákysem. Postihl vás záchvat šílenství v nekonečném bludišti. Krůpěje potu vám stékají po obličeji, máte hlad, krutou žízeň, celou noc jste nezamhouřili oka. Egyptské slunce se vám zapichuje do opečené kůže. Máte vysokou horečku, vyvrknutý kotník, uštkl vás škorpión a všude kolem čekají v záloze krvelačné šelmy. Nevíte jak dál. Kudy vede cesta z pekla ven? Kde najdete nějaké zatracené náboje do pušky? A víte vůbec, co máte dělat? Umíráte... život vám brzy zhasne. Chtělo by to lékárničku, co říkáte?

# PlayStation<sup>®</sup>

## HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

### 02-83-87-16-37

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00  
pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.

**Nejočekávanější hra  
v historii Playstation:**

## Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

**Vychází začátkem března**

**Nabízíme Vám možnost předobjednat již nyní!  
Předobjednávkou u nás máte jistotu, že:**

- ✕ bude hra pro Vás opravdu rezervována
- ✕ získáte slevu 200,- Kč z doporučené ceny
- ✕ hru obdržíte dříve, než v jiných obchodech
- ✕ k Metal Gear Solid 2 vydáváme speciální podrobný manuál



**PlayCentrum**

Stroupežnického 24 150 00 Praha 5 \* Tel: 02/57 313 415 \*  
Fax: 02/57 316 022 \* Tel: 0603/411 623 \* Tel: 0606/891 623 \*  
playcentrum@playcentrum.cz \* www.playcentrum.cz





# DETHKARZ



ČÍSLO 96 PRÁVĚ  
V PRODEJI

score

score



# TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES



30. číslo **T3** v prodeji od 8. února

WWW.**T3**online.cz



GAME BOY COLOR



PS2

GAME LINE<sup>®</sup>

GAME BOY ADVANCE



Dreamcast

PC  
CD  
ROM

## Specializované prodejny televizních a počítačových her

### Z naší nabídky her a příslušenství pro PSX vybíráme

Hry

4x4 WORLD TROPHY	799,-
ACE COMBAT 3	999,-
ACTUA ICE HOCKEY 2	499,-
ACTUA SOCCER	299,-
ACTUA SOCCER 3	299,-
ACTION BASS FISHING	499,-
AIR COMBAT	499,-
AKUJI THE HEARTLESS	799,-
ALADDIN	999,-
ALIEN RESURRECTION	1 499,-
ALONE IN THE DARK 4	1 499,-
ATLANTIS - THE LOST EMPIRE	999,-
B - MOVIE	299,-
BASEBALL 2000	799,-
BATMAN OF THE FUTURE	999,-
BEATMANIA + DJ CONTROLLER	799,-
BLADE	1 499,-
BLOOD LINES	499,-
BLOODY ROAR 2	499,-
BOMBERMAN	499,-
BRADMA FORCE	299,-
BREAK OUT	999,-
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	999,-
BUNNY & TAZ TIME BUSTERS	999,-
BUST A MOVE 2	499,-
C-12 - FINAL RESISTANCE	1 499,-
CAESARS PALACE 2000	499,-
CARMAGEDDON	499,-
CASTLEVANIA CHRONICLES	999,-
COLIN McRAE RALLY	799,-
CHAMP MOTOCROSS 2001	999,-
CHICKEN RUN	999,-
CHRIS KAMARA SOCCER	499,-
COMMAND & CONQUER	799,-
C & C - RED ALERT	799,-
COLONY WARS	299,-
COLONY WARS 2 - VENGEANCE	499,-
COLONY WARS 3	799,-
COOL BOARDERS 4	799,-
CRASH BANDICOOT	999,-
CRASH BANDICOOT 2	999,-
CRASH BANDICOOT 3	999,-
CRASH TEAM RACING	999,-
CRASH BASH	999,-
CRISIS BEAT	799,-
CROC	799,-
CROC 2	1 499,-

CRUSADERS OF M & M	499,-
D.BECKHAM SOCCER	1 499,-
DAVE MIRRA BMX REMIX	999,-
DESTREGA	499,-
DIE HARD TRILOGY	499,-
DIE HARD TRILOGY 2	799,-
DINO CRISIS 2	1 499,-
DINOSAUR	999,-
DONALD DUCK QUACK ATTACK	1 499,-
DRACULA 2	999,-
DRIVER	799,-
DUKE NUKEM 2 - TIME TO KILL	799,-
DUKE NUKEM 3	999,-
DUNE	499,-
EAGLE ONE	799,-
EMPEROR'S NEW GROOVE	999,-
EXPENDABLE	499,-
F 1 - 98	799,-
F 1 - 2000 (EA)	999,-
F 1 - 2001 (Sony)	1 499,-
F.A. PREMIER MANAGER 2000	799,-
FEAR EFFECT 2 - RETRO HELIX	1 499,-
FIFA 99	799,-
FIFA 2002	1 499,-
FIGHTING FORCE 2	799,-
FINAL FANTASY VII	999,-
FINAL FANTASY VIII	999,-
FINAL FANTASY IX	1 499,-
G - POLICE 2	499,-
GEX 3D	499,-
GHOUL PANIC	499,-
GOOFY'S FUN HOUSE	1 499,-
GRAN TURISMO 2	999,-
GRAND THEFT AUTO	499,-
GRAND THEFT AUTO 2	799,-
HARRY POTTER	1 499,-
HEART OF DARKNESS	799,-
HERCULES	799,-
HIDDEN & DANGEROUS	799,-
TRACK & FIELD	799,-
TRACK & FIELD 2	999,-
ITALIAN JOB	1 499,-
J. BOND - WORLD IS NOT ENOUGH	1 499,-
JURASSIC PARK - LW	799,-
K1 GP FIGHTING	499,-
KNOCKOUT KINGS 2000	799,-
KLONCA	799,-
KOUDELKA	799,-
LION KING 2	1 499,-
MARTIAN GOTHIC	799,-
MCGRATH SUPERCROSS	1 499,-
MEDAL OF HONOR	999,-
MEDAL OF HONOR 2	999,-
MEDIEVIL	799,-
MEDIEVIL 2	999,-
METAL GEAR SOLID	999,-
MILLE MIGLIA	999,-
MONACO GP	499,-
MOTO RACER 3 - WORLD TOUR	999,-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	799,-
MUSIC	499,-
MUSIC 2000	799,-
N2O	299,-
NBA IN THE ZONE 2000	499,-
NBA LIVE 2001	1 499,-
NEED FOR SPEED 4	799,-

NEED FOR SPEED 5 - PORSCHE	999,-
NEWMAN HAAS RACING	499,-
NHL 2001	1 499,-
NIGHTMARE CREATURES 2	1 499,-
NO FEAR DOWNHILL BIKING	499,-
ODDWORLD	799,-
O.D.T.	499,-
OVERBLOOD 2	499,-
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	499,-
PGA GOLF TIGER WOODS 2000	799,-
PGA GOLF TIGER WOODS 2001	1 499,-
PITFALL 3D	499,-
POOL SHARK	499,-
PORSCHE CHALLENGE	499,-
PREMIER MANAGER 2000	499,-
PUCHI CARAT + CONTROLLER	499,-
RALLY CROSS 2	799,-
RALLY MASTERS	799,-
RAILROAD TYCOON 2	799,-
RAYMAN	499,-
RAYMAN 2	999,-
RC REVENGE	499,-
RESIDENT EVIL 4 - SURVIVOR	999,-
RIDGE RACER 4	499,-
ROAD TO ELDORADO	999,-
ROAD RASH	499,-
ROAD RASH JAIL BREAK	799,-
ROILCAGE	499,-
RONALDO V - FOOTBALL	999,-
RONIN BLADE	499,-
SHADOW MADNESS	999,-
SHADOWMAN	799,-
SHEEP DOG 'N' WOLF	1 499,-
SOVIET STRIKE	799,-
SOUL REAVER	799,-
SUPERBIKE 2000	799,-
SILENT HILL	999,-
SIMPSONS WRESTLING	1 499,-
SPEC OPS - RANGER ELITE	799,-
SPIDERMAN 2	1 499,-
SPORT CAR GT	499,-
SPYRO THE DRAGON 3	999,-
STAR TREK - INVASION	999,-
STAR WARS - JEDI POWER	799,-
STAR WARS - PHANTOM M.	799,-
STREET FIGHTER EX2 PLUS	499,-
SYPHON FILTER 2	999,-
SYPHON FILTER 3	1 499,-
T.HAWKS PRO SKATER	499,-
T.HAWKS PRO SKATER 2	999,-
T.HAWKS PRO SKATER 3	1 499,-
TEKKEN 3	999,-
THEME PARK WORLD	799,-
THIS IS FOOTBALL	499,-
THIS IS FOOTBALL 2	1 499,-
TIME CRISIS 2 - PROJECT TITAN	1 499,-
TOCA 2	799,-
TOCA 3	999,-
TOMB RAIDER	499,-
TOMB RAIDER 2	799,-
TOMB RAIDER 4	999,-
TOMB RAIDER 5	1 499,-
TUNGUSKA	499,-
TRUE PINBALL	499,-
UEFA CHAMPIONSHIP 2000	499,-
UEFA CHALLENGE 2002	1 499,-



URBAN CHAOS	499,-
V RALLY 2	799,-
VANISHING POINT	1 499,-
VAGRANT STORY	999,-
VAMPIRE HUNTER D	799,-
VICTORY BOXING 2	499,-
WINNIE POOH TIGGER'S	1 499,-
WORLD CHAMP. SNOOKER	999,-
WORMS	799,-
WORMS PINBALL	499,-
WCW MAYHEM	499,-
WWF WARZONE	799,-
X - FILES	799,-

#### Příslušenství

CONTROL PAD	299,-
Základní ovladač pro PlayStation	
ANALOG PAD DUALSHOCK	599,-
Ovladač má zabudované vibrační funkce i analog	
MEMORY CARD 15	299,-
Základní memory karta obsahuje 15 pozic	
MEMORY CARD 30	499,-
Memory karta na 30 pozic	
MEMORY CARD 360	999,-
Memory karta na 360 pozic	
TFT COLOR DISPLAY	3 999,-
Barevný LCD display pro PS One	
RACING WHEEL	1 499,-
Volant + pedály pro PlayStation	



Kompletní nabídku naleznete na [www.gameline.cz](http://www.gameline.cz)

#### NAVŠTIVTE NAŠE PRODEJNY

**GAME LINE MEGASTORE, BRNO - Náměstí Svobody 22**

**GAME LINE, BRNO - Merhautova 161**

**GAME LINE, BEROUN - Husovo náměstí 88**

**GAME LINE, HODONÍN - Štefánikova 27**

**GAME LINE, LIBEREC - Připravujeme**

**GAME LINE, OPAVA - Náměstí Republiky 9 (OD BREDA)**

**GAME LINE, OSTRAVA - Masarykovo náměstí 15 (OD PRIOR)**

**GAME LINE, SVITAVY - Náměstí Míru 50**

**GAME LINE, ŠUMPERK - Hlavní třída 19 (OD JEDNOTA)**

**UVEDENÉ ZBOŽÍ SI LZE OBJEDNAT TAKÉ PROSTŘEDNICTVÍM ZÁSILKOVÉ SLUŽBY**

**GAME LINE, ZÁSILKOVÁ SLUŽBA - Tel : 0603 / 150 706, E-mail : [magic@gameline.cz](mailto:magic@gameline.cz)**

GAME LINE<sup>®</sup>





# Poslouchajte a buďte v obraze!

Časopis, který vám usnadní orientaci ve světě domácího kina, pomůže vám s výběrem video a DVD komponentů, AV receiverů, reprosoustav pro domácí kino a poskytne vám přehled filmů, právě vycházejících na DVD a VHS.

V únorovém čísle časopisu VIDEO DOMÁCÍ KINO si přečtete:

- profil digitální videokamery Panasonic NV-EX21EG
- profil DVD-AV sestavy Onkyo DV-L5 a Onkyo TX-L5
- test DVD přehrávačů do 15 tisíc
- test bezdrátových sluchátek.

Ve filmovém speciálu si přečtete vše o filmech, jimiž se Hollywood nikdy chlubit nebude. Svět filmu vám navíc přináší: seriál Jak vzniká DVD, DVD aktuality, profil Patricka Berengera, téma počítačové hry ve filmu a jako vždy se můžete těšit na množství recenzí právě vycházejících DVD a VHS titulů.

## VIDEO DOMÁCÍ KINO



Časopis, který vám pomůže s orientací v záplavě nových CD přehrávačů, DVD-Audio přehrávačů, zesilovačů, reproduktorových soustav, gramofonů, minidisků, mini a mikrosystémů a mnoha dalších atraktivních audio produktů. Také vás seznámí s právě vycházejícími hudebními novinkami na CD.

V únorovém čísle časopisu Audio si přečtete:

- 2. část tématu Hudební nosiče
- profil reproduktorových soustav PSB Image 7PT
- test podlahových reprosoustav vyšší třídy
- test minidisků

V příloze Music World můžete také soutěžit o CD skupiny Brain-Storm. A v High End Reportu na vás mimo jiné čeká profil předzesilovače a výkonového zesilovače Burmester 011 a 911 Mk3.

## audio



# TipStation

## 100% NÁVODY PRO PSONE & PLAYSTATION 2



### MONSTERS INC.

Podrobný průvodce touhle „příšernou“ hrou. Přestaňte se bát, s námi to vyhražete.

#### Další PSone návody:

- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Soul Reaver

### GRAND THEFT AUTO 3

Kompletní návod na simulátor kriminality.  
Podrobný popis všech misí.

#### Další PS2 návody:

- Soul Reaver 2
- Jak & Daxter
- Devil May Cry
- Dark Cloud
- Tekken Tag Tournament



**4. ČÍSLO TIPSTATION V PRODEJI OD 22. ÚNORA**



**No.1 PRO PLAYSTATION<sup>®</sup>2**

# PSM2

**ČÍSLO #2 V PRODEJI OD 28. ÚNORA!**

## **GT CONCEPT**

Bratříček *GT3* usedá za volant PS2. Poznejte auta budoucnosti. Blbost nebo nutnost? Čtete za měsíc v nemilosrdné rozsáhlé recenzi PSM2.

## **WIPEOUT FUSION**

Futuristická „atomová“ závodní hra konečně dokončena! Vyvoláme nukleární reakci a sdělíme vám, zda to stálo za to čekání.

## **FINAL FANTASY XI**

Nahlížíme do internetové budoucnosti PlayStation 2. První masivní multiplayerové online RPG a hned v podání Square. Mhmmm...

## **A MNOHÉ DALŠÍ...**

*Max Payne! Deus Ex! Moto GP2! Shadowman! Salt Lake 2002! Drákan! LMA Manager 2002! Stuntman! A další! A další!*







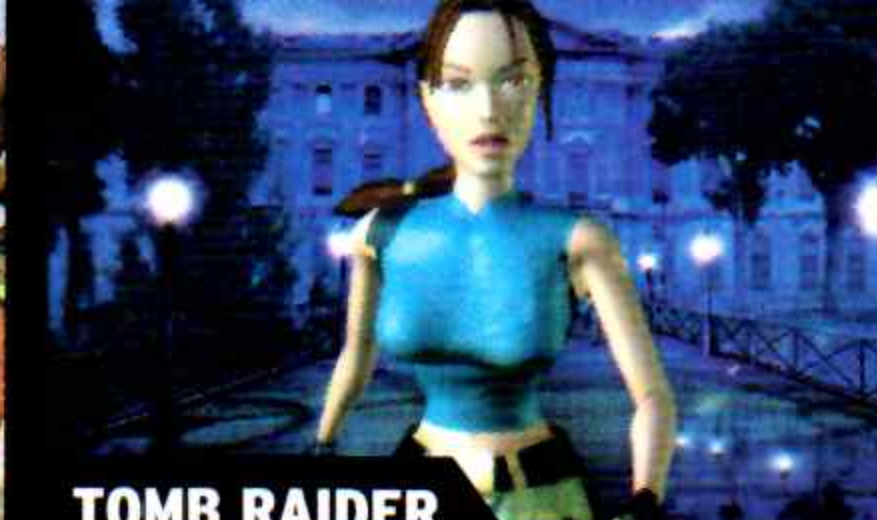
WIPEOUT FUSION



SOUL CALIBUR 2



TOMB RAIDER



TIMESPLITTERS 2



MAXIMO



STATE OF EMERGENCY



THE GATEWAY



FINAL FANTASY X



STUNTMAN



KINGDOM HEARTS



TEKKEN 4



DEUS EX



PRISONER OF WAR



MEDAL OF HONOR



VIRTUA FIGHTER 4



GRAN TURISMO CONCEPT

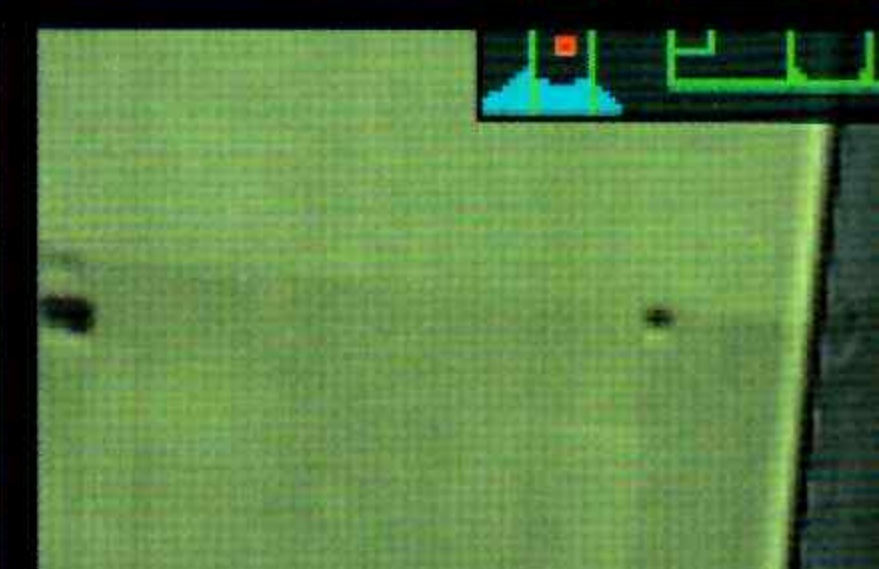
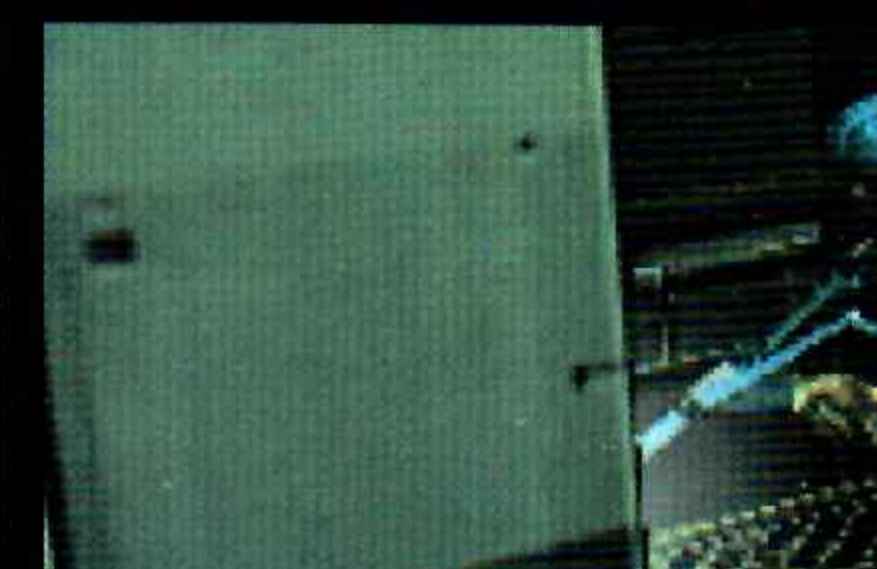
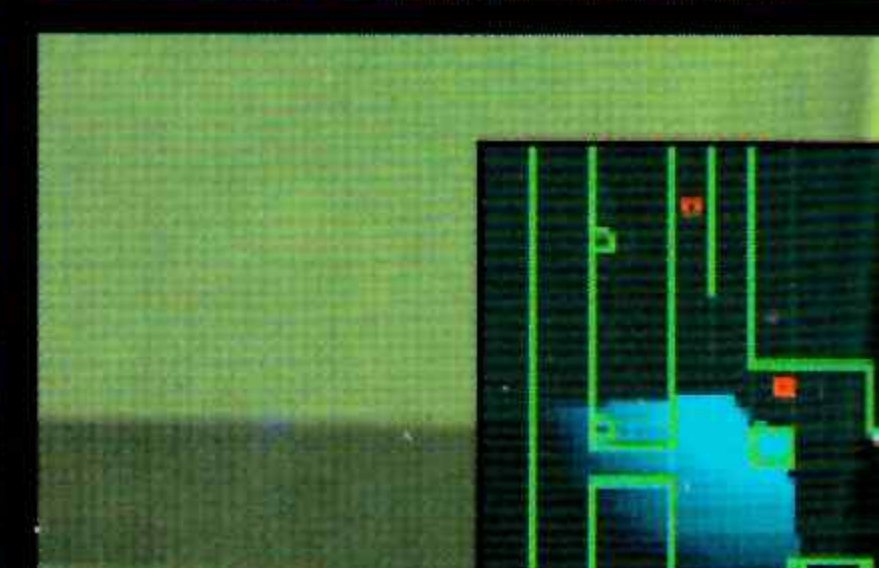
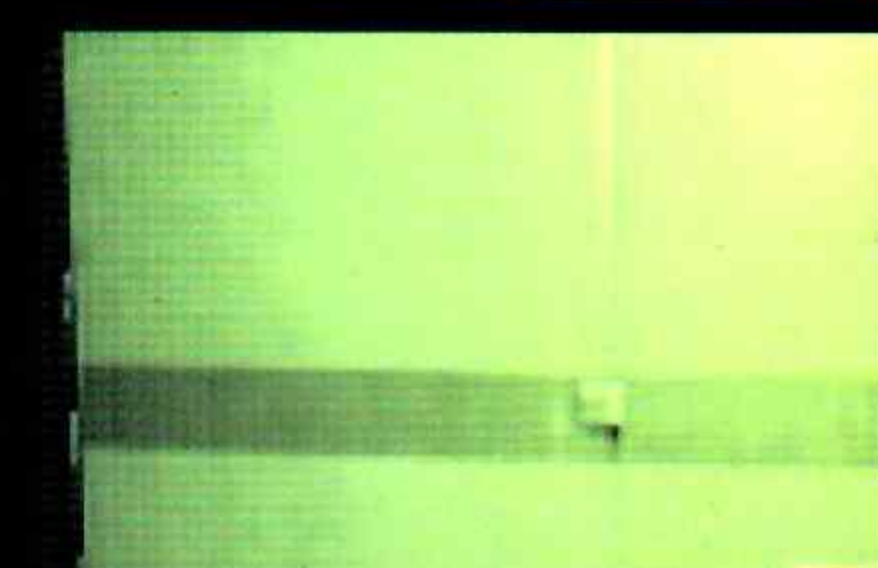
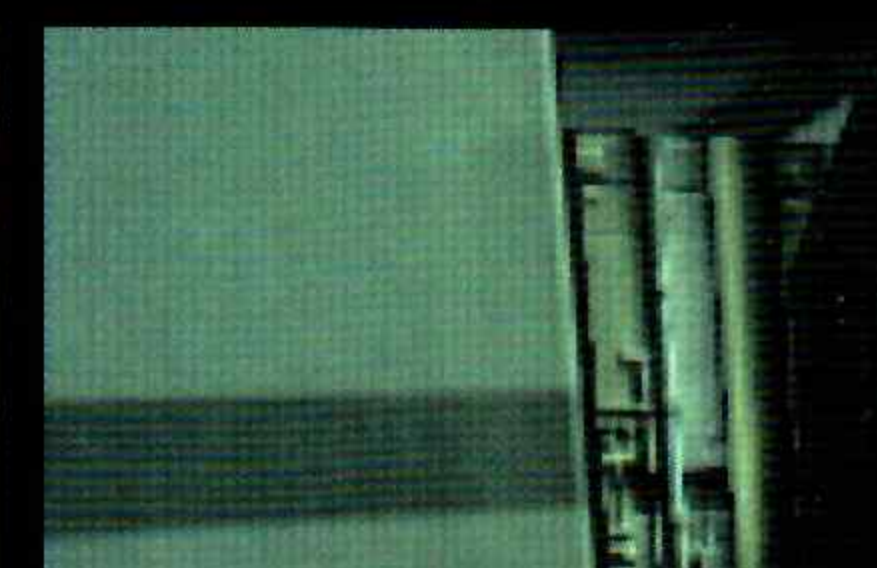
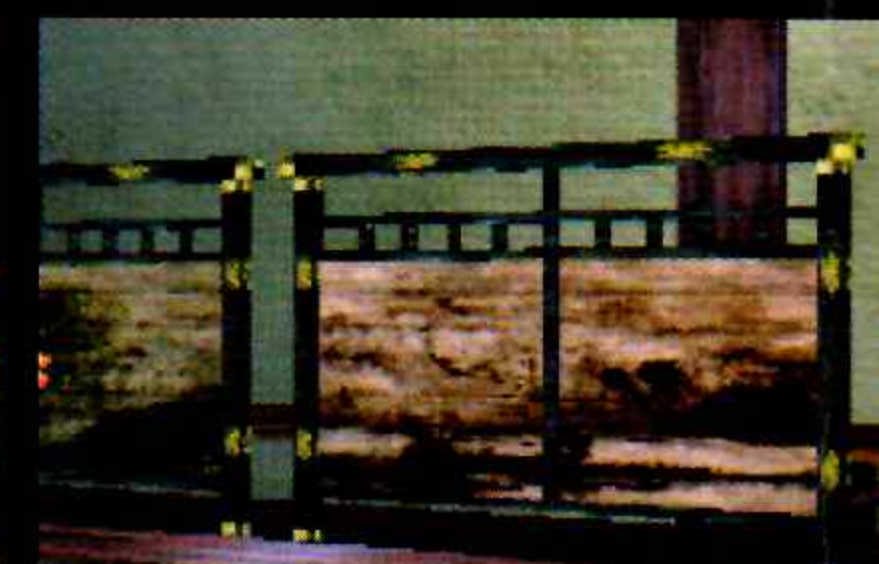
# PSM2

Průvodce světem PlayStation 2. První číslo je vedle recenze neočekávanější hry všech dob - *Metal Gear Solid 2* - věnováno nejlepším hrám, které budeme hrát v roce 2002. Jedinečná analýza následujících dvanácti měsíců!

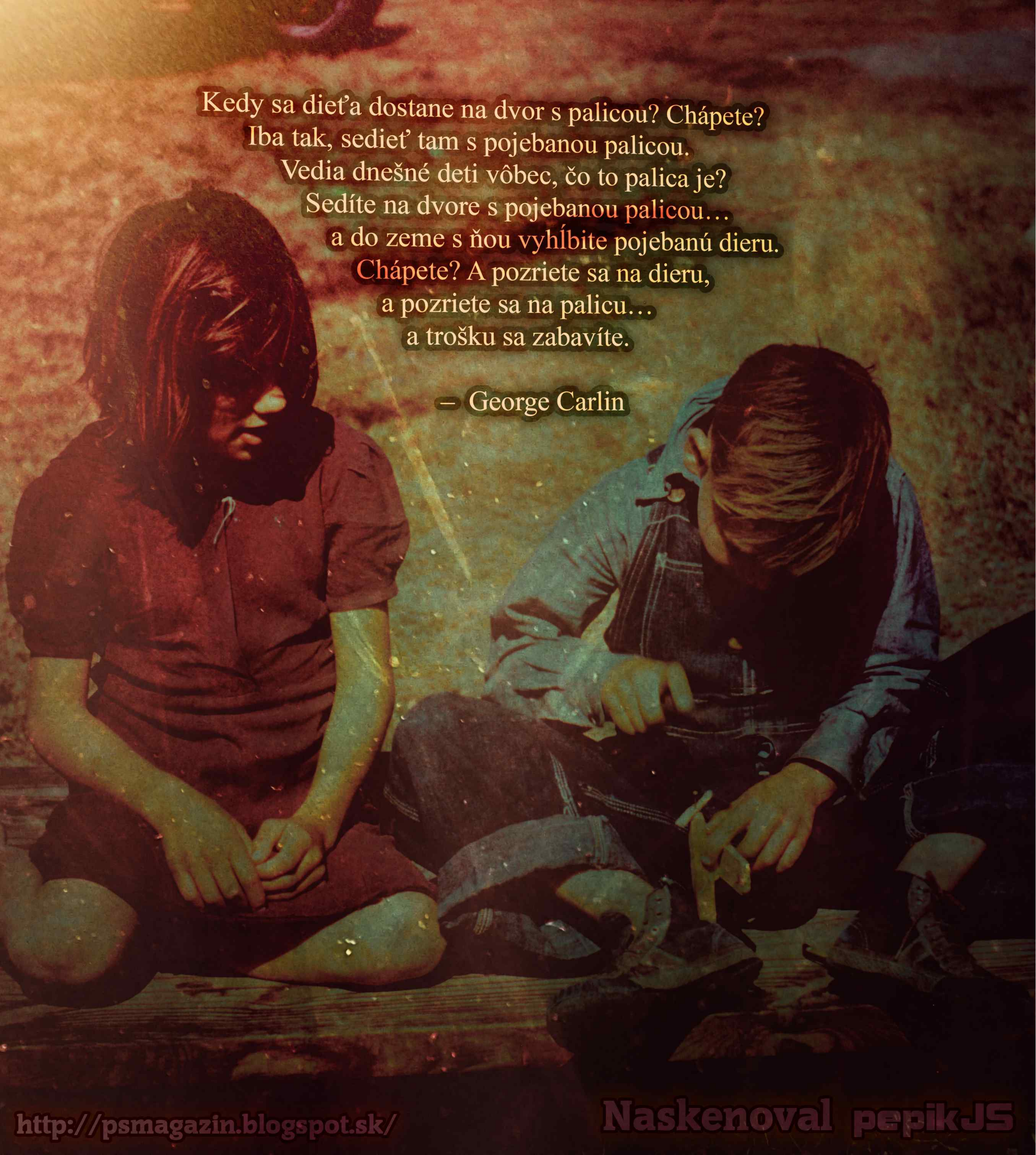
PRVNÍ ČÍSLO PŘÁVĚ V PRODEJI



METAL GEAR SOLID 2







Kedy sa dieťa dostane na dvor s palicou? Chápete?  
Iba tak, sedieť tam s pojebanou palicou.  
Vedia dnešné deti vôbec, čo to palica je?  
Sedíte na dvore s pojebanou palicou...  
a do zeme s ňou vyhlúbite pojebanú dieru.  
Chápete? A pozriete sa na dieru,  
a pozriete sa na palicu...  
a trošku sa zabavíte.

— George Carlin